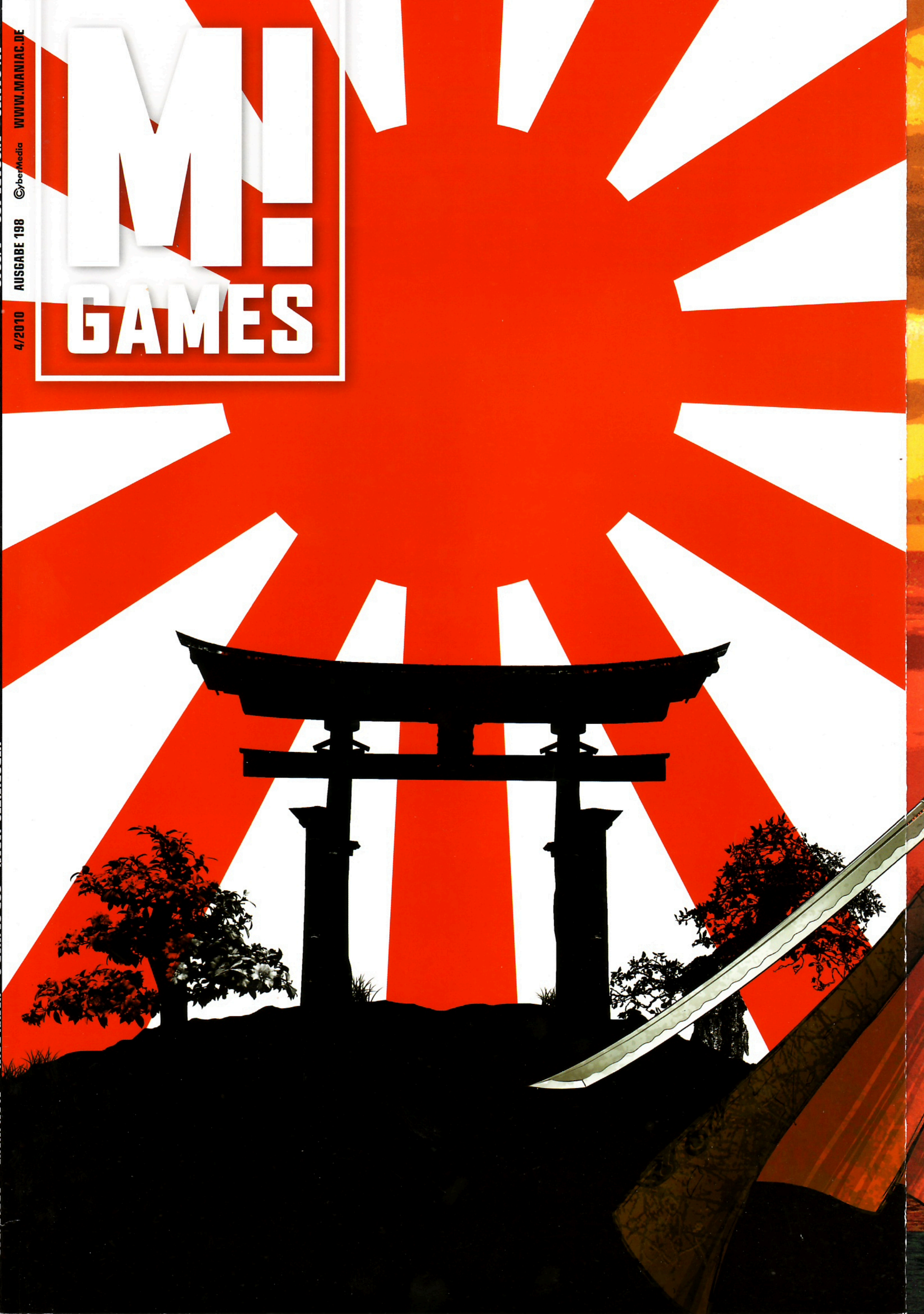

M!
GAMES
4/2010
AUSGABE 198
CyberMedia
WWW.MANIAC.DE

Red Steel 2, der Nachfolger des gefeierten Wii-Launchtitels kehrt am 25. März mit kunstvollem Design und dichter Atmosphäre auf die Wii zurück. Ort der Handlung ist Caldera City, Metropole inmitten einer amerikanischen Wüstenlandschaft, wo fernöstliche und westliche Kulturen aufeinander treffen. Im Verlauf des Spiels schlüpfst Du in die Rolle eines einsamen Kämpfers – stelle Dich herausfordernden Feinden und trete fiesen Bossen in epischen und intensiven Kämpfen entgegen! Bist Du der Herausforderung pausenloser Action und Spannung gewachsen?

Red Steel 2 stellt eine Revolution im Kampfgenre dar und nutzt die Möglichkeiten des neuen Wii-Motion-Plus-Adapters voll aus, indem die Bewegungen des Spielers punktgenau auf den Bildschirm übertragen und wiedergegeben werden. Der Schwerpunkt der Steuerung liegt auf Schwertkämpfen, Feuergefechten und purem Spielspaß. Wii Motion Plus erkennt die Stärke und Geschwindigkeit Deiner Bewegungen und erlaubt es Dir, Deinen Widersachern im Spiel mit Kraft und Präzision zuleibe zu rücken!















Bei den Göttern!



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 97.

Als Redakteure kennen wir keinen größeren Feind als die Zeit. Der Abgabeschluss einer Ausgabe rückt unerbittlich näher – da gibt es kein Verhandeln, zum festgelegten Termin muss alles fertig sein. Wenn ein wichtiges Thema kurz vor Deadline eintrudelt, setzen wir alle Hebel in Bewegung und schieben zahlreiche Überstunden. Musterbeispiel diesen Monat: der Test von "God of War III" (ab Seite 76). Unzählige Telefonate und E-Mails waren notwendig, um die Blu-ray mit Kratos' letzter Schlacht per Eilkurier aus Großbritannien einfliegen zu lassen. Aber: Die Videospiel-Götter waren uns hold – und der Aufwand hat sich gelohnt!

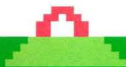
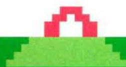
Neben dem Krieger aus Sparta tummeln sich weitere Hochkaräter im Testteil: "Heavy Rain", "BioShock 2", "Battlefield: Bad Company 2" und "M.A.G.". Was die eben genannten Spiele verbindet, fragt Ihr? Sie entstanden alle im Westen. Hat die hohe Schule der fernöstlichen Programmierkunst etwa nichts mehr zu bieten? So mancher prominente Entwickler aus Japan klagte in den letzten Monaten, dass die Nippon-Szene in einer kreativen Krise stecke. Sind dies berechtigte Warnrufe oder nur Hirngespinste, die sich in reißerischen Schlagzeilen manifestieren? Müssen wir Schwergewichte wie die in dieser Ausgabe getesteten "Final Fantasy XIII" oder "Resonance of Fate" als letztes Aufbäumen werten, bevor im Nintendo- und PlayStation-Land die Lichter ausgehen, weil der Markt nur noch Ego-Shooter und Open-World-Abenteuer nachfragt?

Wir sind all diesen Fragen nachgegangen und präsentieren Euch unsere Erkenntnisse in einem 23 Seiten starken Special mit dem Thema "Verspieltes Japan" (ab Seite 6). Darin beleuchten wir nicht nur die aktuelle Lage im Land der aufgehenden Sonne, sondern zeigen Euch Nippon-typische Eigenheiten ebenso wie Hoffnungsträger und Exoten der Spielewelt. Denn so dramatisch, wie sie etwa ein Hideo "Metal Gear Solid" Kojima zeichnet, ist die Situation in Fernost bei Weitem nicht.

Zumal das Schreckgespenst der amerikanischen Bedrohung ebenso zahnlos wirkt. Nach mehreren Jahren Pause veranstaltete Microsoft erstmals wieder eine Hausmesse: Auf der X10 in San Francisco präsentierte der Windows-Konzern die "kommenden Highlights für die Xbox 360" (siehe Seite 30). Zu unserer Enttäuschung geizte Microsoft sowohl mit Quantität als auch mit wegweisenden Neuheiten. Statt bei Project Natal mit vollem Körpereinsatz in neue Xbox-360-Spieldimensionen vorzustoßen, bekamen die anwesenden Journalisten vor allem längst bekannte Titel erneut vorgesetzt.






VERSPIELTES JAPAN

6 Nippon-Special







EXTENDED



JETZT NEU!

DEIN EXKLUSIVER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 35

» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

TOP-THEMA

NACHRICHTEN







COM!NG

PREVIEW

INTERAKTIV

RUBRIKEN

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

ONLINE-TEST

IMPORT-TEST

Verspieltes Japan

Innovativ, durchgeknallt, liebenswert, sexy – M! blickt nach Osten ins Paradies der interaktiven Unterhaltung.

Sexy Fernost



Entwickler in der Krise?



Spiele-Ausblick



Nippon – Land der aufgehenden Sonne. Heimat der Konsolenhersteller Nintendo und Sony, Geburtsstätte der Videogame-Ikonen Mario und Sonic. Niemand hat unser Hobby entscheidender geprägt als die fernöstlichen Programmier-Künstler. Doch der Westen holt auf, Microsoft mischt erfolgreich im Hardwaregeschäft mit; amerikanische Spielemarken feiern Rekordumsätze – "In Japan kriselt es", hört man gar einige sagen.

Für uns ein willkommener Anlass, das Spieleland Japan ausführlich zu beleuchten. Was ist dran an den Krisen-Gerüchten und welche Games befinden sich in der Pipeline? Was macht die "Faszination Fernost" aus, welche skurrilen und erotischen Überraschungen hält Nippon für Zocker parat? Und was könnt Ihr bei einem Trip nach Japan so erleben?

Die Antworten geben wir auf den folgenden 21 Seiten – und als Abschluss unseres XXL-Specials feiern wir die japanischen Pixel-Helden aus Eurer und unserer Jugend.

Sayonara & viel Spaß! *os*

INHALT

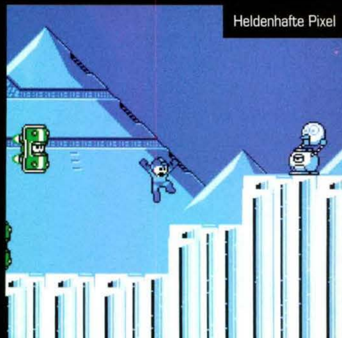
Reportagen

Spiele



Nippon skurril


Zockerparadies Japan


Heldenhafte Pixel

Krise oder Hirngespinst?

Die Angst japanischer Entwickler vor dem Westen

Nach dem großen Videospiel-Crash Anfang der 1980er waren es japanische Entwickler, die die interaktive Unterhaltung wiederbelebten und die Richtung vorgaben. 25 Jahre später stecken die Vorreiter aus Fernost selbst in der Krise. Oder etwa doch nicht?

"Vergleicht man ehrlich und objektiv japanische Spiele mit denen aus dem Westen, dann hat Japan verloren!" Das ist keine Aussage eines Spielers in einem Internetforum, kein unbedachter Ausspruch eines Journalisten. Mit diesem Satz schockte niemand anders als Hideo "Metal Gear" Kojima die Fans auf der Tokyo Game Show 2008. Seitdem war Kojima-san nicht der Einzige, der sich in diese Richtung äußerte – auch andere prominente Entwickler wie Keiji Inafune (Capcom), Yoshinori Kitase (Square Enix) oder Yoshiki Okamoto (Game Republic) gingen in den vergangenen Monaten mit ihren Landsleuten ins Gericht.

Nachdem die Welt der Videospiele jahrelang fest in japanischer Hand war, kam in den letzten Jahren Bewegung in die Branche – mit den beiden Xbox-Konsolen von Microsoft konnten sich endlich wieder amerikanische Plattformen auf dem Markt etablieren. Zudem liefern westliche Entwickler mit "Assassin's Creed II" oder "Mass Effect 2" starke Produkte am Fließband ab, während der Spiele-Ausstoß japanischer Softwarehäuser nicht mit dem früherer Jahre mithalten kann. Wir forschen nach: Was ist passiert? Hat der Westen das Videospiel-Mekka Japan abgehängt? Haben die ehemaligen Qualitätsgaranten den Anschlusszug an die HD-Generation verpasst?

Zu Zeiten von NES, Mega Drive und Super Nintendo war die Verteilung eindeutig: Wer höchste Softwarequalität suchte, griff zu Spielen 'Made in Japan'. Keiner beherrschte die 8- und 16-Bit-Maschinen so perfekt wie Konami, Capcom, Sega, Nintendo oder Square. Auch wenn Entwickler aus Europa oder den USA – genannt seien hier stellvertretend die "Donkey Kong Country"-Macher Rare – den ein- oder anderen Volltreffer landeten, hielt der Großteil der West-Produktionen nicht mit der perfekt präsentierten Fernost-Kost Schritt.

Durch die florierende Spielhallenindustrie war das Gros der japanischen Softwarehäuser auf das Ausreizen der Hardware und die Inszenierung brachialer Actionspiele spezialisiert; vor allem aber verstanden es die Japaner, ihre Titel so zu gestalten, dass sie den Spieler von der ersten Sekunde an die Hand nehmen und gleichermaßen fesseln. Westliche Entwickler fühlten sich dagegen seltener in den Arcades, sondern auf den Heimcomputer-Plattformen zu Hause – hier zählten andere, kaum Konsolen-kompatible Qualitäten. Außerdem hatten sie weder die Budgets noch die nötige Teamgröße, um aus den Konsolen-Prozessoren das letzte Quäntchen Leistung zu kitzeln.

Doch als sich mit PlayStation, Saturn und Nintendo 64 die Polygone (und bei den erstgenannten Systemen auch das Medium CD) durchsetzten, veränderte sich die









PSone Pixelige Optik, purer Spielspaß: "Final Fantasy VII", "Metal Gear Solid" und "Ridge Racer" (von oben).

CAPCOM: GO WEST!

Wie kein anderer japanischer Hersteller hat sich Capcom in den letzten Jahren am West-Markt orientiert. Bereits der frühe HD-Titel "Lost Planet" konnte spielerisch wie technisch locker mit der West-Konkurrenz mithalten – der hauseigenen Engine MT Framework sei Dank. Nebenbei entwickelte der Traditionshersteller zahlreiche Titel gemeinsam mit westlichen Studios: Die Remakes des Klassikers "Bionic Commando" (einmal in 2D, einmal in 3D) wurden den (mittlerweile bankrotten) Schweden Grin anvertraut; Airtight Games boten "Dark Void" auf der Suche nach einem Publisher den Japanern an – die griffen freudig zu. Allerdings stellte sich der erhoffte Erfolg sowohl qualitativ als auch verkaufstechnisch nicht immer ein, Capcom rudert jetzt zurück: "Unsere Erfahrungen mit 'Bionic Commando' machten klar, dass es nicht so einfach ist, die Entwicklung eines neuen Titels an eine Firma aus Übersee zu übertragen. Neue Titel sollen zukünftig primär in Japan entwickelt werden. Ausländische Firmen könnten vor allem Spiele aus existierenden Reihen mit etablierten Charakteren entwickeln." Trotz der Rückschläge ist Capcom ein Musterbeispiel für eine Nippon-Firma, die den Sprung in die HD-Generation problemlos gemeistert hat – kaum ein anderer Hersteller verbindet seine klassischen Marken und Stärken so gut mit neuen, zeitgemäßen Ansätzen.



Hier war die Welt für das Schweden-Team Grin noch in Ordnung: "Bionic Commando Rearmed" brachte ihnen viel Lob ein.

Situation: Der Westen startete eine Aufholjagd, war er doch im Umgang mit Polygongrafik dank seiner PC-Expertise bereits versiert. Das Ergebnis waren herausragende, oftmals britische PSone-Klassiker wie "Wipeout" oder "Tomb Raider". Rare übertrumpfte sogar seine 16-Bit-Erfolge mit technisch und spielerisch famosen Titeln wie "Banjo-Kazooie", seinem indizierten James-Bond-Shooter oder dem rotzfrechen "Conker's Bad Fur Day" und reizte Big Ns Modulschlucker in beispielloser Weise aus. Doch unterm Strich hatte das Entwicklerland Japan in dieser Ära die Nase vorne: Mit Spielen und Serien wie "Final Fantasy", "Ridge Racer", "Resident Evil", "Gran Turismo", "Metal Gear Solid", "Tekken", "Super Mario 64" und vielen anderen Klassikern war man der erstarkten West-Konkurrenz spielerisch, technisch und inhaltlich noch voraus. Zum Beispiel in puncto Präsentation: Nippon-Hersteller begeisterten mit üppigen Render-Intros und achteten auf Feinheiten wie das Vermeiden lästiger Ladezeiten. Viele japanische Titel taten ihr Möglichstes, diese Zwangspausen vor den Spielern zu verbergen, sei es mit den Tür-Animationen eines "Resident Evil" oder den Wisch-Effekten beim Kampfbeginn von "Final Fantasy VII". Westliche Spiele nervten dagegen oft und gerne mit langsam von links nach rechts zuckelnden Ladebalken.

Doch seit Anfang dieses Jahrtausends scheint sich das Blatt zu wenden: Waren bislang besagte "Metal Gears", "Resis" oder "Gran Turismos" der feuchte Traum der Konsoleros, so schwört ein Großteil der heutigen Zocker auf "Grand Theft Auto", "Modern Warfare", "Assassin's Creed" oder "Halo". Japanische Toptitel wie "Final Fantasy XIII" erfreuen sich immer noch großer Beliebtheit, werden aber selbst von den Fans oft als überholungsbedürftig und rückständig wahrgenommen – im Vergleich zur PS2-Generation schneidet auch der Großteil der aktuell in PAL-Gefilden erscheinenden Nippon-RPGs im Durchschnitt schwächer ab.

Hat Japan seine besten Entwicklertage tatsächlich hinter sich? Wir haben die häufigsten Aussagen japanischer Entwickler sowie die Reaktionen der Spieler gesammelt und in handliche Thesen verpackt – die gilt es nun zu bestätigen oder zu entkräften.

These 1: Japan hinkt technisch hinterher

Etlichen japanischen Entwicklern fiel die Umstellung auf die HD-Generation tatsächlich schwer: Von Ausnahmefällen wie Konamis "Metal Gear Solid 4" oder Capcoms "Lost Planet" abgesehen, wirkten viele frühe Titel für PS3 und Xbox 360 wie hochgerechnete PS2-Software oder quälten sich mehr schlecht als recht mit der Unreal-Engine herum. Durch den enormen Bedeutungsverlust des Arcade-Geschäfts (bis zu Dreamcast-Zeiten wichtigster Motor der technischen Entwicklung) gerieten Hersteller wie Namco oder Sega kurzzeitig ins Hintertreffen. Aktuelle Titel wie "Final Fantasy XIII" oder "Bayonetta" belehren uns jedoch eines Besseren: Fast alle japanischen Studios haben die Hardware mittlerweile so souverän im Griff wie ihre westlichen Kollegen, bringen eigene, leistungsfähige Engines an den Start und kitzeln technisch einwandfreie HD-Szenarien und -Figuren aus PS3 und Xbox 360.

Beispiele gefällig? Mit "BlazBlue" legte Arc System Works 2009 die grafische Messlatte für 2D-Beat'em-Ups spürbar höher, Platinum Games' "Bayonetta" kratzt am Thron der Hack'n'Slay-Referenz "God of War" und nicht zuletzt Nintendo zeigte mit "Super Mario Galaxy", zu welch technischen Höchstleistungen sogar der Wii in der Lage ist.



360 Brillantes Design gepaart mit 1A-Spielbarkeit made in Japan: "Bayonetta".

These 2: Japan ist zu traditionsbewusst

Westliche Entwickler würfeln oftmals Genres durcheinander: Etwas Fahren, ein bisschen Ballern plus eine Prise Geschicklichkeit und ein Hauch RPG – was gefällt, wird eingebaut. Japanische Studios bleiben eher den etablierten Genres treu und verfeinern bereits existierende Konzepte, statt neue Elemente einzuführen.



PS2 Klassisch, aber extrem gut: Square Enix' Japan-Megaseller "Dragon Quest VIII".

So wirkt ein "Virtua Fighter 5" auf Laien wie ein simples Grafik-Update der Vorgänger, während Kenner die sorgfältige Feinarbeit würdigen. Ähnliches gilt beim Thema Rollenspiel: Nordamerikanische Teams wie BioWare und Bethesda verpassten ihren RPGs eine dicke Dosis Shooter-Elemente und freuen sich über begeisterte Fans, Traumwertungen und großartige Absatzzahlen. Denkt Square Enix dagegen nur laut darüber nach, bei "Dragon Quest IX" ein Action-Kampfsystem einzuführen, geht die Fangemeinde mit Fackeln und Mistgabeln auf die Straße. Also rudert der Hersteller zurück und gibt den japanischen Spielern, was sie sich wünschen. Das führt im besten Fall zu herausragenden Fernost-Absätzen, im Rest der Welt spielt der Titel jedoch mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit eine untergeordnete Rolle.

Doch das muss kein Nachteil sein: Auch viele westliche Spieler freuen sich, wenn ein Spiel bewusst keine eierlegende Wollmilchsau sein möchte – die Erfolge von "New Super Mario Bros. Wii" oder "Street Fighter IV" sind der beste Beweis hierfür. Einen ganz anderen Weg beschritt Capcom mit der "Resident Evil"-Reihe: Um der Stagnation der frühen 128-Bit-Ära entgegenzuwirken, wurde die Horror-Serie in den letzten Jahren komplett umgebaut und vereint nun erfolgreich klassische Elemente der Vorgänger mit westlichen Koop- und Shooter-Anteilen.

These 3: Japan hat ein Ego-Shooter-Problem

Es ist kein Geheimnis: Was zu 16-Bit-Zeiten das bunte Jump'n'Run war, ist heute der Ego-Shooter. Kein Genre wird so umfangreich und so abwechslungsreich bedient: Western, Krieg, Science Fiction, Horror – kaum ein Setting, in dem die blauen Bohnen nicht fliegen; darüber hinaus sind Ego-Knallereien oftmals technische Vorreiter.

Doch der Ego-Shooter ist ein fast ausschließlich in West-Gefilden vorkommendes Wesen, in Japan spielt es bestenfalls eine kleine Nebenrolle. Auf unsere Nachfrage bestätigten viele japanische Entwickler, dass sich die dortigen Spieler schlicht nicht für dieses Genre interessieren. Japanische Gamer wünschen sich einen interessanten Avatar auf dem Schirm, nicht den Lauf einer Waffe. Dazu gesellt sich ein weiterer Grund: In Japan ist die Motion Sickness – das auftretende Schwindelgefühl beim Spielen aus der Ego-Perspektive – weitaus verbreiteter als im Westen. Selbst prominente Entwickler wie "Metal Gear"-Macher Hideo Kojima geben zu, darunter zu leiden. Demzufolge ist die Auswahl japanischer Titel, die in Ego-Sicht gespielt werden, ausgesprochen begrenzt: Die in Japan sehr beliebte "King's Field"-Reihe von From Software, spiritueller Vorgänger des Kult-Hits "Demon's Souls", findet – allerdings in sehr gemächlicher Geschwindigkeit – in der Ego-Sicht statt. Auch Segas Dreamcast bot den ein oder anderen Ego-Titel aus japanischer Herstellung, der prominenteste und interessanteste war neben Atlus' spielerisch trägem "Maken X" die Automatenkonvertierung "Outtrigger", eine bunte Variante der "Quake III"-Deathmatches. Auch Namco lieferte mit dem Xbox-Titel "Breakdown" ein intensives Ego-Abenteuer ab, das durch den kompromisslosen Einsatz der Ich-Perspektive ein erstaunliches Eintauchen ermöglichte. Trotzdem konstatieren wir: Japan ist kein Ego-Shooter-Land und wird das im Westen so geliebte Genre aller Wahrscheinlichkeit niemals in sein Herz schließen.



PS2 Weder hübsch noch dynamisch, aber trotzdem Kult: From Softwares "King's Field IV".



DC Die Arenaknallerei "Outtrigger" orientierte sich spielerisch stark an den Shootern von id.

These 4: Japan hat noch ein Problem – Open-World-Spiele

Die Problematik ist ähnlichen Ursprungs wie bei den Ego-Shootern – japanische Spieler interessieren sich kaum für die im Westen beliebten Open-World-Spielkonzepte. Das hat vor allem einen Grund: Die meisten Japaner bevorzugen lineare Spiele und wollen nur ungern auf eine stringente Handlung verzichten – Punkte, die sich mit dem Sandkasten-Prinzip nur schwer in Einklang bringen lassen. Betrachten wir Segas "Yakuza"-Reihe, den nächsten Nippon-Verwandten von "Grand Theft Auto", werden die Unterschiede deutlich: Zwar durchlebt Ihr in beiden Titeln eine kriminelle Karriere, doch ist das "Yakuza"-Spielerlebnis – von all den kulturellen Unterschieden und inhaltlichen Eigenheiten abgesehen – weitaus linearer, filmhafter und vorgeplanter als bei der narrativ betrachtet anders ausgelegten "GTA"-Serie.

Square-Enix-Produzent Akitoshi Kawazu erzählte uns im Interview: "Titel mit offener Spielwelt wie 'Grand Theft Auto' waren in Japan bisher nicht sonderlich erfolgreich. (...) Das Problem ist, dass die existierenden Spiele mit diesem Konzept nicht den Geschmack der japanischen Spieler getroffen und ihnen deswegen keinen sonderlichen Spaß gemacht haben."



Akitoshi Kawazu, Produzent der "SaGa"-Reihe.

Zwar gibt es in Fernost bereits brauchbare Versuche, die West-Erfindung Japan-tauglich zu machen, bis heute jedoch sind solche Spiele Ausnahmefälle. Wie das beispielsweise aussehen kann, zeigt Irems PS2-Titel "Steambot Chronicles" – hier wurden Open-World-Elemente mit typisch japanischem Setting und Look durchaus stimmig vermischt.



PS2 Freie Entdeckungstouren mit dem PKW sind tabu, die "Yakuza"-Welt erkundet Ihr per pedes.



PS2 In Irems "Steambot Chronicles" erforscht Ihr mit knuffigen Auto-Mechs die Welt.

"Die Atmosphäre in einem westlichen Entwicklerstudio war mir völlig fremd!"



Schätzt die europäische Offenheit: Square-Enix-Produzent Yoshinori Kitase.

Wir haben mit Yoshinori Kitase, dem Produzenten von "Final Fantasy XIII", nicht nur über sein Spiel gesprochen (siehe Seite 58), sondern den einflussreichen Mann auch auf Square Enix' Kauf des West-Entwicklers Eidos angesprochen.

M! Games: Square Enix hat vor Kurzem den "Tomb Raider"-Macher Eidos gekauft und scheint sich zum internationalen Entwicklerstudio zu wandeln. Wie stellen Sie sich die globalisierte Videospielkultur in Zukunft vor?

Yoshinori Kitase: Ich besuchte kürzlich das Eidos-Studio Montreal in Kanada und unterhielt mich dort mit den Entwicklern. Die Atmosphäre vor Ort war mir völlig fremd! So wurden z.B. Angelegenheiten wie Zwischensequenzen völlig offen diskutiert. Designs und Skizzen hingen einfach so an der Wand und alle sprachen mitten im Studio darüber. Das ist eine komplett andere Situation, verglichen mit der in Tokio. Diese Offenheit finde ich aber sehr gut! Das würden wir gerne auch bei uns einführen. Japanische Entwickler widmen dagegen sehr viel Aufmerksamkeit den kleinen Details, den Texturen oder der Mimik. Das sind Aspekte, die in einer internationalisierten Videospielbranche unbedingt überleben sollten. Mir persönlich ginge die Globalisierung der Szene dann zu weit, wenn man aus Gründen der Effektivitäts-Maximierung von Arbeitsabläufen darauf verzichten würde, Texturen manuell zu erstellen bzw. automatisch generierte Texturen per Hand zu korrigieren. Das wäre eine traurige Sache! Wir hoffen also, an den positiven Aspekten der typisch japanischen Spielentwicklung festhalten zu können, während wir gleichzeitig die westliche Offenheit bei uns einführen.

JAPAN-HITS AUS DEM WESTEN

J-RPGs, 2D-Jump'n'Runs und originelle Geschicklichkeitsspiele sind nach wie vor starke japanische Domänen, einige kleine Studios in den USA und Europa haben sich aber überraschend gut auf die Genres eingeschossen. So glauben nicht wenige Spieler, die clevere "Bit Trip"-Reihe (WiiWare) von Gaijin Games sei japanischen Ursprungs. Das Team Grin aus Schweden lieferte mit "Bionic Commando Rearmed" ein exzellentes Remake des japanischen Klassikers ab, auch die beiden "Lost Winds"-Episoden für WiiWare wirken wie japanische Spiele, wurden aber in England von David "Elite" Brabens Studio Frontier entwickelt.

Die WayForward-Truppe aus den USA schließlich hat Konami mit ihrem späten Game-Boy-Color-Geheimtipp "Shantae" so beeindruckt, dass sie die Entwicklung des gelungenen (und beinharten) "Contra 4" für DS komplett alleine stemmen durfte. Weniger gut geriet dagegen Graffiti Entertainments Rollenspiel "Black Sigil: Blade of the Exiled" (ebenfalls DS): Das mutete zwar an wie ein direkter Klon des Japan-Hits "Chrono Trigger", konnte aber in Sachen Spielwitz nicht annähernd mit dem Klassiker mithalten.



Gut gemacht: "Contra 4" ist inhaltlich am Original; leider kam die DS-Perle nie nach Europa.

These 5: Japan-Rollenspiele haben ihren Glanz verloren

Zu 32-Bit-Zeiten erlebten japanische RPGs ihre Blütezeit: Mit "Final Fantasy VII" stieß Square das Tor zum Westen auf, daraufhin ergoss sich eine wahre Springflut über die Spieler in Europa und den USA. "Final Fantasy", "Wild Arms", "Suikoden", "Xenogears", "Vagrant Story", "Lunar", "Chrono Cross", "Valkyrie Profile" – wer epische Abenteuer erleben wollte, kam um diese Titel nicht herum; gemeinsam mit dem Anime-Manga-Boom der späten 1990er wurden die J-RPGs vom Nischen-Thema zum Phänomen.

Heute hat ihre Popularität stark nachgelassen – die Gründe dafür sind zahlreich: Wie bei These 4 erwähnt, vermischen sich die einzelnen Genres heute mehr und mehr – Actiongames wie "God of War" bieten Rollenspiel-typische Auflevel-Elemente, Baller-Balladen wie "BioShock" erzählen ebenso faszinierende Geschichten. Motomu Toriyama, Director von "Final Fantasy XIII" meint dazu: "Alle möglichen Arten von Spielen bieten heute zahlreiche RPG-Elemente – die Genregrenzen verwischen dabei. Aber dieser Austausch von Ideen funktioniert in beide Richtungen: Auch wenn man es auf den ersten Blick nicht wahrnimmt, waren Ego-Shooter wie "Halo" und "Call of Duty" eine interessante Erfahrung für uns. Ihre Kameraarbeit, Dramatik und das aufregende Gefühl, auf einem Schlachtfeld zu stehen, waren während der Entwicklung von 'Final Fantasy XIII' sehr spannend und inspirierend."

Derweil orientieren sich zahlreiche Nippon-Rollenspiele sehr stark an gängigen Anime-Klischees und wollen noch immer primär Teenager ansprechen, während viele West-Spieler diese Phase bereits hinter sich haben. Nicht zuletzt deswegen entdeckten westliche Studios nach langer Unterbrechung das Rollenspiel wieder für sich. "Oblivion", "Fallout", "Star Wars: Knights of the Old Republic" oder "Mass Effect" sind auf Wünsche und Bedürfnisse älterer westlicher Spieler zugeschnitten und sprechen diese heutzutage mehr an als ein knallbuntes "Tales of Vesperia". Zudem ist die Auswahl westlicher Software größer: Spielenswerte J-RPGs tummeln sich heute oftmals auf Nintendos DS, während BioWare oder Obsidian die Spieler in detaillierte HD-Szenarien entführen.

Letzten Endes sollte man jedoch nicht den Fehler begehen, Japan in dieser Disziplin die Verlierer-Rolle anzudichten: Rollenspiele östlicher und westlicher Machart sind so grundverschieden, dass das eine das andere nicht obsolet macht – ob Ihr nun lieber "Final Fantasy" oder "Oblivion" spielt, hängt allein von Eurem Geschmack ab. Qualitativ schenken sich die besten Vertreter der jeweiligen Genre-Ausprägungen nichts.



360 Bei "Fallout 3" vermählten sich eine detailreiche, offene Spielwelt mit schwarzem Humor und brutalen Ballereinlagen zu einem epischen RPG-Erlebnis.



360 Mit seinem bunten Anime-Look wirkt "Tales of Vesperia" wie ein spielbarer Zeichentrickfilm, ein willkommener Kontrast zu West-RPGs.

"Wir arbeiten für Hardcore-, nicht für Casual-Spieler!"

Der japanische Entwickler Nippon Ichi Software ist bekannt für Strategiespiele und J-RPGs wie "Disgaea", die "Atelier"-Serie (deren PS3-Debüt "Atelier Rorana" in diesem Jahr auch bei uns erscheint) und die "Ar Tonelico"-Reihe (Teil 3 erscheint für PAL-PS3s ebenfalls 2010). Nippon Ichi America lokalisiert diese und andere japanische Freak-Produkte mit großem Aufwand (allerdings aktuell nur noch in Englisch und Französisch) und veröffentlicht sie in den USA und Europa. Wir haben mit Haru Akenaga, Präsident von Nippon Ichi America, über die Wirtschaftslage seines Arbeitgebers gesprochen.

M! Games: Wie erfolgreich war Ihre Firma im vergangenen Jahr?

Haru Akenaga: Alles in allem kann ich nicht behaupten, dass es großartig lief, aber immer noch gut. Denn wir arbeiten für die Hardcore- und nicht die Casual-Spieler. Und die kaufen ein Spiel, wenn sie es gut finden – deshalb können wir in dieser Industrie überleben. (...) Und solange wir den Hardcore-Spielern gute Spiele liefern, werden sie uns unterstützen.

In Amerika und Europa sanken unsere Verkaufszahlen ein wenig, was aber im Rahmen war. In Japan haben wir dagegen ganz schön zu kämpfen. Allerdings glaube ich nicht, dass das den gesamten Markt betrifft. Unser japanisches Mutterhaus versuchte sich im vergangenen Jahr an DS-, Wii- und PSP-Titeln und es stellt auch noch ein paar PSP-Spiele für dieses Jahr fertig. Aber der PSP-Markt in Japan ist 2009 drastisch eingebrochen, dasselbe gilt für den DS- und Wii-Sektor. Aus diesem Grund haben wir zu kämpfen – Titel für Hardcore-Spiele sind für DS und Wii nur schwer zu verkaufen.



Haru Akenaga führt die US-Niederlassung von Nippon Ichi Software.

These 6: Japan ist bescheiden, der Westen prollt

Japanische Entwickler sind in der Regel bescheidene Zeitgenossen, die ihre Leistungen kleinreden und unter den Tisch kehren. Ein Hideo Kojima entschuldigt sich eher öffentlich für eine Terminverschiebung, als dass er herausposaunt, sein neues "Metal Gear" werde dank der Verschiebung die tollste Erfindung seit geschnitten Brot und das Medium Videospiel neu definieren.

Stattdessen klingt das so: "Eine Verschiebung darf es nicht geben, nachdem ein Releasetermin angekündigt wurde. Ein Spiele-Entwickler kann kein größeres Verbrechen begehen. (...) Es dauert wohl einige Zeit, das verlorene Vertrauen zurückzugewinnen. Dennoch arbeiten wir hart daran und hoffen, eines Tages wieder die Unterstützung aller Fans zu haben."

Geradezu vernichtend urteilte Capcoms Keiji Inafune auf der Tokyo Game Show 2009: "Beim Anblick all der Spiele, die hier auf der TGS gezeigt wurden, konnte ich nur sagen: Oh Mann, Japan ist am Ende. Wir sind erledigt. Unsere Industrie ist am Boden."

Fraglich ist freilich, was der "Mega Man"- und "Dead Rising"-Erfinder mit dieser Aussage bezweckte: Wollte er theatralisch sein? Wollte er Capcoms West-Orientierung rechtfertigen? Vielleicht wollte er seinen Landsleuten aber auch die Leviten lesen bzw. Beine machen.

Redet dagegen ein westlicher Producer über die Arbeit seines Teams, klingt das mitunter nach einer Mischung aus einem Revival der Beatles, der Auferstehung von Jesus und der Erfindung eines Heilmittels gegen Krebs, das als Nebenwirkung reich, schön und schlau macht. So schwadronierte Epic-Mann Cliff 'Cliffy B' Bleszinski jüngst mit schönster Rockstar-Attitüde über seine aktuellen Projekte: "Es ist echt schmerzhaft, nichts sagen zu können, weil wir momentan an einem Haufen wirklich geilem Scheiß arbeiten und ich kein verdammtes Wort darüber verlieren darf – egal, wie viel Alk Ihr mir hier einflößen wollt. Naja, vielleicht würde es klappen, wenn Ihr mich mit Nutten und Koks besticht!" Kein Wunder also, dass bei so manchem Spieler langsam der Eindruck erweckt wird, die Japaner hätten ihre besten Zeiten hinter sich.

Wer dieses Urteil vorschnell zieht, hat ein Schwergewicht in seiner Rechnung vergessen: Nintendo. Die Konsolen des Konzerns führen weltweit alle Verkaufs-Charts an – DS und Wii sind in ihrem Bereich das Maß der Dinge und Nintendo der Konkurrent, zu dem japanische (Sony) und amerikanische Mitbewerber (Microsoft) aufblicken. Auf Software-Seite sieht das nicht anders aus: Big Ns große Marken stehen heute noch für ein Maß an Perfektion, das nur wenige Entwickler erreichen. Dass das japanische Traditionshaus aus Nicht-Spielern die Zocker der Zukunft formt, kann dem Medium nur zum Vorteil gereichen – den finanziellen Vorteil zieht Big N bereits jetzt, wie ein Blick in die von Nintendo dominierten Software-Charts zeigt (unten).


Bescheiden: "Metal Gear"-Papa Hideo Kojima.


Kritisch: "Mega Man"-Macher Keiji Inafune.


Selbstsicher: "Gears of War"-Chef Cliff Bleszinski.

Das Fazit

Die Befürchtung, dass japanische Entwickler ins Hintertreffen geraten sind, können wir nicht bestätigen! Auch ein Blick auf unsere Spielspaßwertungen der letzten Jahre spricht eine deutliche Sprache: Konamis "Metal Gear Solid 4" staubte dicke 94% ab, Mario und Link übersprangen regelmäßig die 90er-Grenze und heimsten gar zwei Wertungen größer gleich 95% Spielspaß ein. Auch "Virtua Fighter 5", Vorzeigeprodukt des vielgescholtenen Traditionshauses Sega, gehört mit beeindruckenden 91% zu den besten Titeln dieser Generation.

Ein Großteil der derzeitigen Anti-Japan-Stimmung basiert auf einer Veränderung des Marktes: Genres, die im Westen aktuell populär sind, werden in Japan nicht verlangt und daher auch nicht bedient. Dieses Argument lässt sich aber auch in umgekehrter Richtung anwenden: Wer Beat'em-Ups und Rollenspiele japanischer Machart schätzt, der schaut bei westlichen Entwicklern ebenso in die Röhre wie ein Ego-Shooter-Fan in Fernost.

Außerdem fällt auf: Während der Großteil der westlichen Teams beeindruckend polierte, aber letzten Endes doch klassische Kost liefert, fungiert Japan auch heute noch als kreativer Ideengeber und Garant für ausgefallene Konzepte: Gerade 'kleinere' Spiele und verrückte Download-Software wie die "Katamari"-Reihe, "Patapon", "Echochrome", "Noby Noby Boy" und "LocoRoco" gehören zu den originellsten Spielen auf dem Markt.

Die japanischen Häuser sind nicht schwächer geworden, ihre US-Kollegen haben jedoch aufgeholt und punkten in Genres, die für Nippons Softwarehäuser nicht relevant sind. Der Sieger ist der westliche Spieler: Er freut sich über eine größere Auswahl, über noch mehr Titel, die auf seinen speziellen Geschmack zugeschnitten sind, und muss trotzdem nicht auf originelle Software 'Made in Japan' verzichten.

Glaubt Ihr immer noch nicht, dass japanische Games heute so bedeutsam und spannend sind wie zu PSone-Zeiten, dann wendet Euch den Previews auf den nächsten Seiten zu – Ihr werdet staunen, was sich in Fernost gerade alles tut! *tn*


PSP Innovative Rhythmus-Strategie mit tollem Look: "Patapon".



PS3 Geniale Idee aus Japan: Roll' dein "Katamari" riesengroß!

WAS SAGEN DIE VERKAUFSZAHLEN?

Unterm Strich zählen für die Hersteller die Verkaufszahlen ihrer Spiele. Betrachtet man die Absätze des letzten Jahrzehnts – also die Jahre 2000 bis 2009 –, sprechen diese eine deutliche Sprache: Die Top 10 sind bis auf die Ausnahme "GTA: San Andreas" ausschließlich von Nintendo-Titeln belegt, sprich in japanischer Hand. Auch im letzten Jahr sah das kaum anders aus – lediglich das amerikanische "Modern Warfare 2" hat sich so gut verkauft, dass die kumulierten Verkäufe von knapp 15 Millionen Einheiten (auf Konsole) Activision einen Platz im Konzert der ganz Großen sicherten.

Weltweite Verkaufszahlen 2000 bis 2009 (in Mio.)		
1.	Wii Sports	58,4
2.	Wii Play	25,5
3.	Nintendogs	23,4
4.	Wii Fit	22,5
5.	New Super Mario Bros. DS	20,9
6.	Mario Kart Wii	20,7
7.	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	18,7
8.	Grand Theft Auto: San Andreas	18,2
9.	Pokémon Gold/Silber	18,0
10.	Pokémon Diamant/Perle	17,4

Weltweite Verkaufszahlen 2009 (in Mio.)		
1.	Wii Sports	19,4
2.	Wii Sports Resort	12,2
3.	New Super Mario Bros. Wii	9,8
4.	Wii Fit	9,2
5.	Call of Duty: Modern Warfare 2 (Xbox 360)	8,7
6.	Wii Fit Plus	7,9
7.	Mario Kart Wii	7,4
8.	Call of Duty: Modern Warfare 2 (PS3)	6,0
9.	Wii Play	5,6
10.	Pokémon Platinum	4,4

Quelle: vgchartz.com

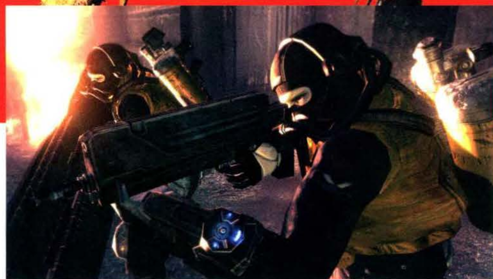
LOST PLANET 2

"Monster Hunter" trifft "Gears of War": Der Fokus auf Rieseninsekten und Mehrspieler-Kämpfe sorgt für Stirnrunzeln.

Als "Lost Planet" vor rund drei Jahren erschien, erzählte die Mech-Action eine in sich geschlossene Geschichte rund um den Helden Wayne und seinen Kampf gegen Schneepiraten und Alien-Insekten – die Akriden. Am Ende war die vereiste Heimat E.D.N. III gerettet und der Planet begann aufzublühen. Ein populärer wie spaßiger Mehrspieler-Modus rundete das fulminante Eiszeit-Paket seinerzeit ab. Für die Fortsetzung knüpft Capcom an Letzterem an und schickt Euch mit bis zu drei Begleitern in die Story-Kampagne, die zehn Jahre nach dem ersten Teil stattfindet.

Da unsere Xbox-360-Vorabversion noch keine Online-Unterstützung bietet, machen wir alleine und mit drei autonom agierenden KI-Bots Jagd auf die Akriden, die unserer Truppe nun häufiger als im Vorgänger in Form von riesigen Bossgegnern vor die futuristische Flinte springen – anscheinend haben sich die Entwickler von der hauseigenen Erfolgsreihe "Monster Hunter" inspirieren lassen. Doch auch an Schlauchpassagen denken die Entwickler: Dort bekämpfen wir vertraute wie neue Kreaturen und sammeln Munition, Thermalenergie und Waffen. Diese wollen sich mit leuchtenden Konturen grafisch nicht in die Dschungeloptik einfügen und sind somit problemlos zu erkennen.

Im Verlauf der sechs Kapitel werden wir nacheinander in die Haut verschiedener Charaktere schlüpfen, verspricht Capcom und verweist zugleich auf einen Charakter-Editor, mit dem Ihr – zumindest im Mehrspieler-Modus – Euer Aussehen individualisiert. Die Helden des Vorgängers wurden in den Ruhestand geschickt, deshalb begnügen wir uns vorerst mit einem Schneepiraten, der sich zusammen mit seinen Kameraden durchs Pflanzendickicht kämpft. Das hohe Gras beeinträchtigt bei bestimmten Kameraeinstellungen zwar die Sicht, den wild fauchenden Akriden übersehen wir jedoch nicht. Wie in Teil 1 feuern wir auf dessen orange leuchtende Körperteile. Während das Vieh nach uns schlägt, besteigen wir sogenannte 'Vital Suits' – frei mit Waffen bestückbare Mechs – und aktivieren Checkpoint-Terminals, an denen wir nach unserem Ableben ins Spiel zurückkehren.



360 Statt der Charaktere mit Wiedererkennungswert wird in Teil 2 mit gesichtslosen Söldnern und Schneepiraten gespielt.

Hektik und Chaos

Die Thermalenergie des Vorgängers dient nun nicht mehr als Zeitlimit, stattdessen nutzt Ihr sie zum Heilen per Druck auf die Starttaste. Als Konsequenz der neuen Mehrspieler-Ausrichtung sammelt Ihr die Energie für Euer Team und heilt Euch gegenseitig. Problematisch wird dieser neue Ansatz, als wir allein gegen einen riesigen Akriden-Boss kämpfen. Der ist ebenso eindrucksvoll modelliert wie der gezeigte Rest des Spiels. Während wir noch über die audiovisuelle Protzerei staunen, fegt uns das zähe Biest immer wieder mit waagerechten Angriffen von den Beinen. Stürzen wir ausnahmsweise nicht in einen tödlichen Abgrund, benötigt unser Held quälend lange, um sich aufzurappeln. Weitere Treffer lassen sich somit kaum vermeiden – ein Problem, das Fans des Vorgängers nur zu gut kennen. Ebenfalls unvermeidlich sind unfaire Treffer von hinten: Die ehedem harmlosen fliegenden Gegner rammen uns hinterrücks und werfen uns sofort nieder – das nervt! Einfacher läuft es, wenn

COOLE SKINS FÜR HARTE ZEITEN

Dante kämpft in "Viewtiful Joe", Mega Man prügelt in "Onimusha: Blade Warrior" und Frank West in "Tatsunoko vs. Capcom": Gastauftritte serienfremder Charaktere sind aus Vermarktungssicht ein kluger Schachzug, schließlich zieht das Aufmerksamkeit auf das Produkt.

Auch in "Lost Planet 2" setzt Capcom auf die Zugkraft bekannter Namen. Deshalb verkündete der japanische Hersteller unlängst in einem eigenen Trailer, dass die beiden "Gears of War"-Helden Marcus Fenix und Dominic Santiago als spielbare Charaktere in der Xbox-360-Version der Insektenballerei vorbeischauen werden, voraussichtlich aber nur in Mehrspieler-Matches. Das soll Fans der beiden Locust-Gemetzel an "Lost Planet 2" heranführen, doch auch "Resident Evil"-Freunde haben Anlass zu Jubel: Dauerschurke Albert Wesker ist dabei und bringt seinen eigenen Revolver mit. Weitere Gaststars sind nicht ausgeschlossen, dass auch die PS3-Version zusätzliche Helden erhält, ist laut Capcom unwahrscheinlich.





360 Vorteil dank Koop-Modus: Zwei Kameraden spielen Trittbrettfahrer bei Eurem 'Vital Suit'-Mech. Wie im Vorgänger begeistern Rauch- und Explosionseffekte.



360 Keine Angst, er beißt nicht: Lasst Euch vom Gefauche nicht irritieren und feuert auf den leuchtenden Fleck am Bauch.

sich menschliche Spieler gegenseitig unterstützen.

Das wird offensichtlich in einem KI-unterstützten Kampf gegen einen Akriden der Kategorie G: ein Bildschirm sprengendes Monstrum, das uns in einer weitläufigen Arena zusetzt, deren Design frappierend an "Killzone 2" erinnert. Während wir versuchen, inmitten des von Motion Blur, Projektilen und heimtückischen Attacken dominierten Treibens den Überblick zu bewahren, packen die Computerkumpels den Raketenwerfer aus und dezimieren die Lebensenergie des Biestes. Das verschafft uns eine Atempause, in der wir die neue Diskus-Waffe ausprobieren:

Schier unvermeidlich sind unfaire Treffer von hinten – das nervt!

Die Haftmine fliegt geradeaus und explodiert nach kurzer Zeit. Mit etwas Geschick trennt Ihr mit diesem Todbringer gezielt Gliedmaße Eurer Feinde ab, wodurch Ihr diese zu Fall bringt und Euch einen kurzen Moment des Verschnaufens verschafft.

Ihr bemerkt es wohl: Nach unserem Probespiel sind wir trotz der exzellenten Inszenierung nicht vollends begeistert von der neuen Ausrichtung von "Lost Planet 2". Der Mix aus "Monster Hunter", "Gears of War" und Online-Koop-Modus trifft den Zeitgeist. Für Spieler, die gerne mit Freunden Kammerjäger spielen möchten, dürfte "Lost Planet 2" unterhaltsam werden. Wer jedoch Einzelgänger und Fan des geradlinigeren Vorgängers ist, kommt ob der Neuausrichtung ins Grübeln.

Hoffen wir also, dass sich unsere aktuellen Eindrücke im Gesamtkontext als weniger problematisch erweisen, – doch das wird erst der Test des fertigen Spiels zeigen. *mh*



360 Dem Kategorie-G-Akriden rückt Ihr mit schwerem Gerät zu Leibe. Nimmt Euer Vital Suit Schaden, steigt Ihr aus und repariert ihn – ob Aussteigen jedoch angesichts dieser Bedrohung zu empfehlen ist?

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Genre	**Action**
Termin	**18. Mai**

DAS GEFÄLLT UNS:
- famose Explosionen und Raucheffekte
- variantenreiche Umgebungen
- Kampagne für bis zu vier Spieler online und via Splitscreen
- Mechs, brachiale Monster und viele Waffen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- hektische bis chaotische Kämpfe
- unfaire Angriffe von hinten
- Heilen zu umständlich

FAZIT » Auf Mehrspieler-Erlebnis getrimmte SciFi-Action mit größeren Akriden denn je, aber auch Schwächen bei Übersicht und Fairness.





MAJIN: THE FALLEN REALM

Ein Mann und sein Monster: Game Republic serviert ein zauberhaftes Abenteuer, das thematisch in die Fußstapfen von "Ico" steigt.

Kaum lassen sich Entwickler etwas offensichtlicher von anderen Titeln inspirieren, schon hat das Spiel den Ruf eines schnöden Trittbrettfahrers weg. Dieses Schicksal könnte auch Game Republics "Majin: The Fallen Realm" ereilen, wirkt es doch nicht nur auf den ersten Blick wie eine (gekonnte) Mischung aus "The Legend of Zelda" und den Spielen von Team Ico.

Beim Erforschen eines geheimnisvollen Gemäuers trifft ein flinker Dieb auf eine riesige steinerne Kreatur. Die ist ziemlich monströs, aber zugleich unheimlich liebenswert: Mit ihrem Überbiss, der runden Steinnase und einem Rücken voller Moos

Die Kreatur würde sich bei Studio Ghibli wohl fühlen.

und Blumen könnte sie aus einem Film von Hayao Miyazakis Studio Ghibli (z.B. "Prinzessin Mononoke") stammen. Das Wesen, das Euch stets begleitet, ist bärenstark und hat das Gemüt eines Kindes. Euer großer Begleiter hilft Euch, tut aber deshalb nicht immer das, was Ihr wollt.

Bisher sorgt "Majin" vor allem durch das exzellente Art-Design für Aufmerksamkeit und mischt auf interessante Art asiatische und westliche Design-Elemente. Während der Held und das Ungeheuer sehr japanisch wirken, ist die verfallene Umgebung in architektonischer Hinsicht stark westlich angehaucht. Mit den gedämpften Farben und dem stimmungsvollen Lichteinfall erinnern die weitläufigen Ruinen stark an den PS2-Klassiker "Ico".



360 Die verträumte Atmosphäre der "Majin"-Welt wird durch die stilsichere Farbgebung und Architektur stimmig in Szene gesetzt.

Im Gegensatz zu diesem geht es bei "Majin" handfester zur Sache: Ihr leistet Euch regelmäßig heftige Kämpfe mit Feinden, wobei Ihr mit Eurem Begleiter zusammenarbeitet: Lockt die Widersacher an eine brüchige Wand, wirft der riesige Helfer das Gemäuer direkt auf Eure Angreifer. Auch so manches Puzzle wird unterwegs gelöst – dafür stand augenscheinlich die "Zelda"-Serie Pate. Sogar ein paar Stealth-Elemente sollen ihren Weg ins fertige Spiel finden – wir sind gespannt, wie sich dieses Element mit Eurem haushohen Begleiter und seinem kindlichen Charakter verträgt. *tn*

JAPAN IN DER KRISE: DIE OKAMOTO-LÖSUNG

Auch Game-Republic-Chef Yoshiki Okamoto steht der japanischen Spieleindustrie momentan etwas kritisch gegenüber. Seiner Meinung nach sollten die Studios mehr an einem Strang ziehen, anstatt im Alleingang vor sich hinzuwursteln. Die beste Lösung laut Okamoto wäre eine gemeinsame Technologie für alle Entwickler: Wenn jedes Studio weiterhin seine eigene entwickelt, verschlingt das wertvolles Budget, das besser in Art- und Spieldesign fließen könnte. Man bräuchte eine Art "Team Japan Company", die sich – gesponsort von den großen Publishern – ausschließlich diesen Aspekten widmet, damit die Studios wieder mehr kreative Ressourcen zur Verfügung haben.





360 Der will doch nur spielen? Euer monströser Begleiter kann mit seinen Pranken ordentlich zuhauen.



360 Nicht immer könnt Ihr auf die Hilfe Eures Kumpels zurückgreifen: Manche Gefechte müsst Ihr alleine ausstehen.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Game Republic, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- großartiges Design
- interessanter Genre-Mix
- knuffiges Monster

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- funktionieren die Stealth-Elemente?
- wie gut ist die künstliche Inteligenz wirklich?

FAZIT » "Ico" trifft "Zelda" mit einer feinen Prise Studio Ghibli: wunderschön inszeniertes Abenteuer, das bekannte Elemente mit eigenen Ideen und einem tollen Sinn für Bilder vermischt.



CLASH OF THE TITANS

Ihr glaubt, Kratos ist der einzige, der sich durch die griechische Mythologie metzelt? Es wird Zeit, dass Ihr Perseus kennen lernt!

Filmumsetzungen entstanden früher nicht in Japan – schon gar nicht bei Studios, denen ein Mann wie Yoshiki Okamoto, Produzent von "Street Fighter II" oder "Resident Evil", vorsteht. Doch die Zeiten ändern sich, deshalb werkelt Game Republic an "Clash of the Titans" (siehe Kasten): Als Halbgott Perseus kämpft Ihr im Namen von Zeus gegen die Monsterhorden von Hades, der Eure Familie auf dem Gewissen hat. Ob Kratos und Perseus nach Feierabend gelegentlich zusammen ein Bierchen trinken gehen?

"Clash of the Titans" nimmt sich im Gegensatz zu anderen Zelluloid-Versoftungen viele Freiheiten heraus und bietet dank enger Zusammenarbeit mit den Autoren und Designern des Films neue Umgebungen, mehr Monster und vor allem mehr Waffen. Diese stellen das zentrale Spielelement dar: Etwa 80 Meuchelwerkzeuge von Schwertern über Hämmer bis hin zu Pfeil und Bogen nimmt Perseus im Laufe seines Abenteuers an sich – so manche Waffe fällt

Perseus' Kämpfe sind brachial und riskant.

enorm groß aus. Das ist passend, kommen doch die Gegner meist im protzigen XXL-Format daher. Klassische Monster der griechischen Mythologie wie der Minotaurus oder die schlangenhaarige Medusa geben sich mit riesigen Killerkrabben die Klinke in die Hand. Wo der übellaunige Kriegsgott Kratos – mit dem sich Perseus natürlich messen muss – seine Widersacher mit den "God of War"-typischen Kettenklingen und langen Combos in feine Scheiben schneidet, sind Perseus' Kämpfe brachialer und riskanter: Euer Held legt all seine Kraft in einzelne, mächtige Focus-Attacken und nimmt dafür längere Ausholzeiten in Kauf – darauf hoffend, dass der Gegner nicht abhaut oder zum Gegenschlag ausholt. Von diesem Risiko-Belohnungs-System versprechen sich die Entwickler ein brachiales, befriedigendes Spielgefühl. Und weil virtuelles Metzeln seit den 8-Bit-Tagen im Team mehr Spaß macht als Hauen im Alleingang, implementiert Game Republic einen Online-Koop-Modus, in dem Ihr gemeinsam auf Monsterjagd geht. *tn*



PS3 Das könnte knifflig werden: Wie besiegt man einen Geist mit normalen Waffen?



PS3 Selbst bei Mythen-Metzeleien muss Zeit für etwas Humor bleiben: Mit 'riesigen Feindes-Krabben' hat Game Republic seit "Genji" jede Menge Erfahrung...

CLASH OF THE TITANS: DIE FILME

Der erste "Clash of the Titans"-Film kam 1981 in die Kinos. Nicht zuletzt dank der bahnbrechenden Spezialeffekte von Stop-Motion-Legende Ray Harryhausen genießt der Film mit Harry Hamlin, Laurence Olivier und Ursula Andress, hierzulande unter dem Titel "Kampf der Titanen" bekannt, zu Recht Klassikerstatus. In Kürze kommt ein Remake über den momentanen Rechte-Inhaber Warner Bros. in die hiesigen Kinos, natürlich zeitgemäß mit üppigen 3D-Computereffekten statt posierten Modellen versehen. Regie führt "Transporter"-Regisseur Louis Leterrier, mit von der Partie sind u.a. Sam Worthington ("Avatar"), Liam Neeson, Ralph Fiennes und Gemma Arterton. Auch wenn das Remake kaum zu einem Klassiker wie das Original werden dürfte, rechnen wir allemal mit guter Unterhaltung.



Links seht Ihr die Medusa von 1981, rechts ihre moderne Nachfolgerin – hässlich sind sie beide.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Game Republic, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**26. März**

DAS GEFÄLLT UNS:
- sehr stimmiges Mythen-Setting
- zahllose Waffen werden gesammelt
- jede Menge dicke Monster
- Online-Koop

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- wird Perseus gegen Kratos ankommen?

FAZIT » Auch wenn Game Republics griechische Schlachtplatte wenig originell wirkt, machen die dicken Monster und die atmosphärische Grafik Lust auf das Gemetzel.

THE TOWER OF SHADOW

Ein Schatten seiner selbst zu sein, ist nicht immer schlecht. In Konamis rätselintensivem Adventure rettet das sogar Leben.



Wii Ihr seht stets doppelt – die gewöhnliche Spielwelt im Vordergrund und den Schattenwurf der zweiten Ebene, auf der Euer Schattenjunge den Gefängnis-Turm besteigt.

Der Wirbel um das atmosphärische "Ico" hat sich anscheinend auch in den acht Jahren nicht gelegt, seitdem das ungewöhnliche PS2-Adventure um ein verfluchtes Kind, beängstigende Schattenwesen und eine mysteriöse Burg die Kritiker-Gemüter freudig erhitzte. Denn als der japanische Hersteller Hudson Soft das atmosphärische Wii-Spiel "The Tower of Shadow" auf der letztjährigen Gamescom enthüllte, durchzuckte der spontane Vergleich mit Sonys 2001 erschienenem Knobelabenteuer die versammelte Presseschar. Die surreale Stimmung und Andersartigkeit im Spielablauf lassen schlicht aufhorchen.

In der Welt von "The Tower of Shadow" überragt ein unheimlicher Turm ein sonnenverwöhntes Märchenland. Niemand weiß, wer diese Aussichtswarte errichtete oder wofür sie steht. Nur eines ist gewiss: Auf der Turmspitze wird ein kleiner Junge gefangen gehalten. Euer Ziel ist die Rettung des in Ketten gehaltenen Knaben.

> Direkter Lichteinfall und tiefe Dunkelheit töten den Schattenjungen.

Doch schlüpft Ihr nicht in die Haut eines mutigen Abenteurers, sondern erklimmt als quirliger Schatten des Jungen den Turm. Richtig, Ihr dirigiert lediglich eine schwarze Silhouette über Plattformen, Abgründe und Hindernisse. Stellt Euch das so vor: Alle Objekte im Spiel werfen einen Schatten, der sich auf der hinteren Ebene des Bildschirms abzeichnet. Und nur auf diesem Schattenwurf kann sich Eure Spielfigur bewegen, die eigentliche Spielwelt betritt der Scherenschnitt nicht. Ähnlich wie in "Echochrome" puzzelt Ihr Euch einen Pfad über scheinbar unbegehbare Wege. Neben dem klassischen Springen über Hindernisse und Schalter- sowie Plattformrätsel ist das Spiel mit Licht und Schatten das Schlüsselelement. Hierzu begleitet Euch ein geisterhafter Schmetterling durch die Levels, mit dessen Hilfe Ihr die Sonneneinstrahlung manipuliert. Stellt den Winkel des Lichteinfalls ein oder rückt die Lichtquelle nah oder weit an ein Objekt heran, um den Schattenwurf entsprechend zu beeinflussen. Das Spiel setzt zwar primär auf clevere Rätsel, sterben kann Euer Schattenjunge trotzdem. Und zwar, wenn die Figur entweder vollkommen von Dunkelheit umhüllt ist oder direkter Lichteinfall jeglichen Schattenwurf unterbindet. Auch Feinde tummeln sich auf dem Turm, von denen wir allerdings noch keine zu Gesicht bekamen. Ebenso wenig ist klar, wie wir uns der Gegner erwehren.

Hudson Soft scheint selbst angestachelt von der positiven Resonanz zu sein. Der ursprüngliche WiiWare-Titel erscheint nun doch als Disk-Version – und wegen großzügigerer Entwicklungszeit leider erst im Herbst anstatt im Frühjahr. *pu*



Wii Perspektivische Rätsel: Betätigt Kurbeln und Schalter in der Spielwelt, um den Schattenwurf zu ändern und so beispielsweise bewegliche Hindernisse zu erklimmen.

System	**Wii**
Entwickler	**Hudson Soft, Japan**
Hersteller	**Konami**
Genre	**Adventure**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- ungewöhnliches Spielkonzept
- cleveres Rätseldesign
- erinnert in seiner Stimmung an "Ico" und "Shadow of the Colossus"

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- grafisch (noch) schwach auf der Brust
- keine Details zum Kampfsystem

FAZIT » Dank originellem Spielansatz ist diesem knobellastigen Schattentheater das Licht der Aufmerksamkeit zuteil.



MONSTER HUNTER TRI

In Japan längst Kult: geselliges Jagdtreiben, prähistorische Naturidylle und jede Menge überdimensionierter Monster auf dem Wii.



Wii In einer detailreich gestalteten Hafenmetropole trefft Ihr Euch im Online-Modus mit befreundeten Jägern zum gemeinsamen Umtrunk, Einkauf und Jagdausflug.

Ursprünglich für die PS3 entwickelt, letztlich aber auf dem Wii erschienen, bläst der dritte Teil der "Monster Hunter"-Serie in Japan schon seit August letzten Jahres zum geselligen Urzeit-Halali und konnte dort sowohl Höchstwertungen wie auch Verkaufsrekorde als Jagdtrophäen verbuchen. Nach Versionen für PS2 und PSP, deren Erfolg im Westen an einer unzugänglichen und überkomplexen Steuerung sowie der in Europa kaum entwickelten PSP-Online Szene scheiterte, hat die prähistorische Jagdsimulation auf der Nintendo-Konsole bessere Karten. Ein ausgedehnter Solo-Modus zum Erlernen der Spielmechanik, zwei alternative Steuermodi für Remote und

Es gibt immer einen größeren Fisch!

Classic-Controller sowie die Unterstützung von Wii Speak bei Online-Partien sollen mehr Zugänglichkeit und Komfort ins Spiel bringen. Generell dreht sich nach wie vor alles um actionreiche Jagdmissionen. Mit dem Waidmann oder -frau Eurer Wahl schnappt Ihr Euch martialisches Jagdgerät wie riesige Knochenschwerter oder -äxte, Armbrüste oder Lanzen. Prügelt damit auf allerlei Urzeitsäuger, Saurier und Drachengetier ein, um die erlegte Beute anschließend ins heimische Dorf zu tragen und in verwertbare Rohstoffe zu zerlegen. 18 neue Monster, die gemäß der Jedi-Weisheit 'Es gibt immer einen größeren Fisch' neuerdings in einem komplexen Ökosystem miteinander verwoben sind, essen sich gerne auch mal gegenseitig auf. Neu sind außerdem die Unterwasser-Areale, die Ihr neben den traditionellen Vulkan-, Gletscher- und Dschungellandschaften als Jagdgrund durchforsten dürft. Unterwasserjagden fordern mit dreidimensionalen Tauchmanövern selbst erfahrene Jagdveteranen. Maskottchen Chacha fungiert mit diversen Masken als freundlicher Nicht-Spieler-Charkater und steht Euch, je nach Kopfbedeckung, mit unterschiedlichen unterstützenden Funktionen zur Seite. Habt Ihr den Solo-Modus durchgespielt, könnt Ihr Euch in einer Multiplayer-Metropole mit Kumpels treffen und online Jagd auf besonders gewaltige Biester machen. *mw*









Wii In eisigen Höhlen, einer weitläufigen Steppe, feurigen Vulkanlandschaften und erstmals auch unter Wasser bekommt Ihr es mit gigantischen Bestien der Urzeit zu tun, die Ihr am besten im Team oder mithilfe von Chacha (unten links) zur Strecke bringt.

System	**Wii**
Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Genre	**Action-Rollenspiel**
Termin	**April**

DAS GEFÄLLT UNS:
- für Wii-Verhältnisse ungemein prachtvolle Monster und Landschaften
- faszinierendes virtuelles Ökosystem
- motivierendes Sammeln-und-Jagen-Prinzip

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Entkrampfung der überladenen Steuerung der PSP-Vorgänger
- unkompliziertes Multiplayer-Matchmaking

FAZIT » Urzeit-Hatz mit einer monströsen Menge Motivationspotential. Wenn diesmal die komplexe Spielmechanik des Jagd-Rollenspiels zugänglicher gestaltet wird, steht einem Erfolg im Westen nichts entgegen.





Quantum Theory

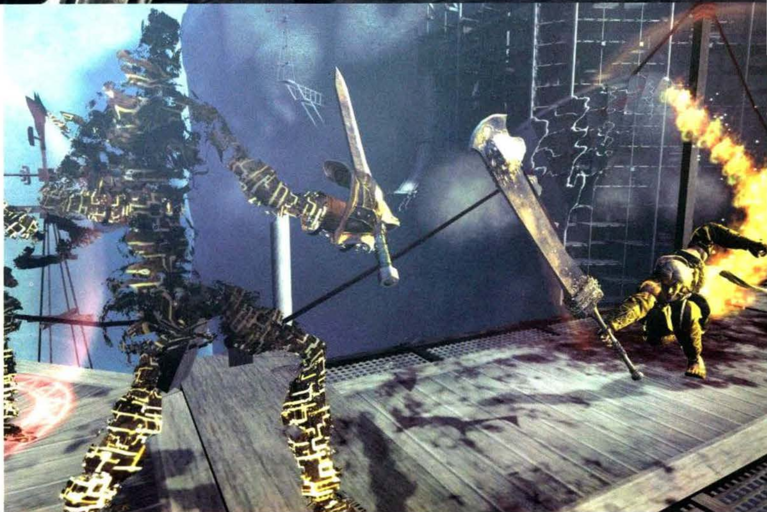
System: PS3 / 360
Hersteller: Tecmo
Genre: Action
Termin: 26. März

Team Ninja will beweisen, dass auch Nippon-Studios das Talent für einen gelungenen Third-Person-Shooter haben. "Quantum Theory" hebt sich durch einige ungewöhnliche Ideen von der westlichen Konkurrenz ab: So kämpft Ihr Euch durch einen lebenden Turm, weshalb sich die Umgebung ständig ändert und Ihr nie sicher sein könnt, dass sich Eure Deckung nicht einfach auflöst. Granaten habt Ihr keine – stattdessen wird kurzerhand die wehrhafte weibliche Mitstreiterin mit Schwung auf die Angreifer geworfen!

Nier

System: PS3 / 360
Hersteller: Square Enix
Genre: Action-Adventure
Termin: 23. April

Überraschend bald gönnt uns Square Enix "Nier", das als interessantes Gegengewicht zu "Final Fantasy XIII" taugen könnte: Rollenspiel-Elemente wie Magie-Einsatz, Charakter-Entwicklung und Mitstreiter sind im thematisch düsteren Abenteuer enthalten. Doch bei Niers Suche nach einem Heilmittel für seine kranke Tochter steht die Action im Vordergrund: Kämpfe werden in Echtzeit ausgefochten. Wenn Ihr normale Gegner und Obermotze mit Schwertern und anderen Waffen angeht, fließt reichlich Blut. Skurrile 2D-Hüpfeinlagen mitten im Gefecht machen deutlich, dass wir es mit einem japanischen Spiel zu tun haben.





Vanquish

System: PS3 / 360
Hersteller: Sega
Genre: Action
Termin: 2010

Am 1. Mai 2008 wurde Platinum Games der Öffentlichkeit vorgestellt: Das japanische Entwicklungsstudio vereinte einige prominente Namen unter seinem Dach, darunter "Resident Evil"-Ikone Shinji Mikami. Dessen Projekt blieb bis vor Kurzem geheim, jetzt gibt es die ersten Infos: "Vanquish" wird ein futuristischer Third-Person-Shooter, in dem ein Cyborg-Sölder die USA verteidigt und es an allen Ecken und Enden kracht. Der SciFi-Look erinnert an das ordentliche Mikami-GameCube-Werk "P.N. 03".

R-Type Tactics II

System: PSP
Hersteller: Irem
Genre: Strategie
Termin: im Handel (Japan)

Kuriose Genre-Neuorientierung: Aus der klassischen Shoot'em-Up-Serie "R-Type" wurde durch "Tactics" kurzerhand rundenbasierte Hexfeld-Strategie. Das kam in Japan offenbar so gut an, dass Irem Ende 2009 einen Nachfolger mit dem Untertitel "Operation Bitter Chocolate" veröffentlichte, der vor allem mehr Kampfeinheiten beinhaltete. Ein Release im Westen ist derzeit offen.







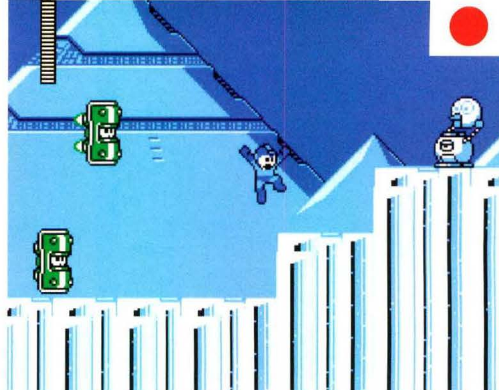
Dragon Quest

System: DS
Hersteller: Square Enix
Genre: Rollenspiel
Termin: 2010

Das japanische RPG-Massenphänomen erwartet uns dieses Jahr gleich im Doppelpack:

(1) Zuerst steht die letzte noch ausstehende Remake-Episode an: "Dragon Quest VI" schließt die "Zenithia"-Trilogie ab und bekam wie die beiden Vorgänger eine schicke 3D-Grafik sowie ein paar Optimierungen im Spielablauf verpasst.

(2) "Dragon Quest IX" ist der erste speziell für ein Handheld konzipierte Teil, der spielerisch einige Neuerungen besitzt: So ist er als Mehrspieler-Abenteuer ausgelegt, schwerer als die Vorgänger und erstmals mit Zufallskämpfen gespickt.



Mega Man 10

System: PS3 / 360 / Wii
Hersteller: Capcom
Genre: Jump'n'Shoot
Termin: März

Den neuen Einsatz des wehrhaften Retrohelden gibt es erneut nur als Download. Er behält den 8-Bit-Look der NES-Ära bei und schickt Euch gegen eine Ladung neuer Bosse ins Feld. Erstaunlich: Diesmal ist sogar eine leichte Schwierigkeitsstufe wählbar.

Final Fantasy XIV

System: PS3
Hersteller: Square Enix
Genre: Rollenspiel
Termin: 2010

Square Enix' zweiter Versuch, die "Final Fantasy"-Serie als MMORPG zu etablieren, unterscheidet sich in vielen Punkten deutlich von Teil 11: Das gewählte Szenario basiert auf traditioneller Fantasy, bringt aber auch moderne Maschinen und Waffen ins Spiel. Letztere spielen eine wichtige Rolle, was die Ausrichtung der Charaktere angeht, denn die entscheidet über die gewählte Ausrüstung und ist in vier Hauptklassen eingeteilt. Wegfallen werden dafür Erfahrungspunkte und das sonst übliche Aufleveln. Gruppenausflüge sind weiterhin möglich, doch Solo-Helden sollen diesmal mehr zu tun bekommen. Und ganz wichtig: Natürlich dürfen die beliebten Chocobos nicht fehlen!





No More Heroes: Paradise

System: PS3 / 360
Hersteller: Marvelous
Genre: Action
Termin: April (Japan)

Ein Werk kehrt zu seinem Ursprung zurück: Eigentlich war "No More Heroes" zu Beginn als Xbox-360-Spiel geplant, bevor dem kreativen Kopf Suda 51 von Grasshopper die Bewegungssteuerung des Wii schmackhaft gemacht wurde. Die HD-Umsetzungen des brachialen und schrägen Actionhauers rund um dem Helden Travis Touchdown werden aber keine Unterstützung von Natal bzw. der PS3-Bewegungssteuerung beinhalten. Dafür gibt es aufpolierte Optiken und bislang nicht näher definierte neue Spielmodi. Was jetzt noch fehlt, ist ein Publisher für den westlichen Markt.





Okamiden

System: DS
Hersteller: Capcom
Genre: Action-Adventure
Termin: 2010

Der Handheld-Ableger des märchenhaften Pinsel-Abenteuers "Okami" orientiert sich deutlich am "Zelda"-artigen Konzept des Originals. Mit Chibiterasu steuert Ihr einen jüngeren und niedlicheren Verwandten des Wolfshelden, während der Touchscreen für das Zeichnen der magischen Runen besser taugt als PS2-Joypad und Wii-Remote.

Ninokuni: Another World

System: DS
Hersteller: Level-5
Genre: Rollenspiel
Termin: 2010 (Japan)

Das "Professor Layton"- und "White Knight Chronicles"-Studio Level-5 holt sich für sein ambitioniertes Rollenspiel Film-Prominenz ins Boot: Das legendäre Studio Ghibli arbeitet am Design des Abenteuers mit. Ansonsten wird genretypisch geabenteuert, bei Kämpfen sortiert Ihr Eure Recken und löst Magie durch gezeichnete Symbole aus.





Last Rebellion

System: PS3
Hersteller: Nippon Ichi
Genre: Rollenspiel
Termin: 26. März

Wer sich weniger für Optik als für ein ausgeklügeltes Kampfsystem begeistern kann, sollte sich Nippon Ichis puristisches "Last Rebellion" vormerken. Im abgedrehten Fantasy-RPG teilt sich Schwertmeister Nine eine Seele mit der Exorzistin Aisha. Beide können nie zur selben Zeit die Welt betreten und müssen sich ständig abwechseln, um Nekromanten, Hexenmeister und allerlei Monstrositäten zu entsorgen. Dabei zersäbelt Nine die Kontrahenten zunächst, bevor Aisha deren Seelen über den Jordan pustet. In komplexen Rundenkämpfen müsst Ihr die perfekte Angriffsreihenfolge für die bis zu sieben Trefferzonen jedes einzelnen Gegners ausbaldowern und die Begabungen Eurer beiden Helden perfekt ausspielen.

3D Dot Game Heroes

System: PS3
Hersteller: SouthPeak
Genre: Action-Adventure
Termin: Mai

PS3-Besitzer, die auf ihre Wii-Kollegen wegen "Zelda" neidisch sind, frohlocken – sofern sie mit Retro-Optik kein Problem haben. Denn "3D Dot Game Heroes" bedient sich im Spieldesign und sogar bei der Musik dreist bei Links Abenteuern, versieht das Ganze aber mit einer humorigen Inszenierung und skurriler Grobklotz-Polygonoptik, die an die seligen 8-Bit-Zeiten erinnern soll.



Yakuza 4

System: PS3
Hersteller: Sega
Genre: Action-Adventure
Termin: 18. März (Japan)

Wir spielen ab März erst die dritte Episode, da stürzen sich Japaner schon in den Nachfolger: Wieder schlagt Ihr Euch durch eine epische Mafia-Story, neben dem alten Star Kiryu Kazuma sind drei weitere Charaktere spielbar, die durch ihre Bekanntschaft zur mysteriösen Lili mit ins Geschehen gezogen werden. Hauptschauplatz ist erneut der fiktive Tokio-Stadtteil Kamurocho, erweitert durch Untergrund- und Dachumgebungen sowie das neue Viertel Rujiura. Wie gehabt geratet Ihr regelmäßig in Kämpfe, die etwas erweitert wurden: Verfolgt Ihr jemanden, dürft Ihr nun auch Gegenstände als Waffen einsetzen. Ansonsten spielt Ihr Tischtennis, geht ins Badehaus, fischt im Hafen oder flirtet beim Karaoke mit jungen Mädels.



Weitere Nippon-Games im Überblick

SPIELENAME	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	BESCHREIBUNG	TERMIN
100 ManTon no Barabara	Sony	Geschicklichkeit	PSP	Das 'Zerteile die Levels'-Konzept von "Dig Dug II" humorvoll neu verpackt? So gewinnt man in Japan Talentwettbewerbe.	im Handel *
BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System Works	Beat'em-Up	PS3 360 PSP	Die krachige Bitmap-Prügelei schafft endlich den Sprung nach Europa und sogar auf die PSP (Import-Test in M! 09/09).	25. März
Calling	Konami	Action-Adventure	Wii	"Silent Hill" ist Euch zu modern und zu wenig gruselig? Dann ist das der richtige Kandidat für Euch (Test auf Seite 63).	18. März
Dead or Alive Paradise	Tecmo	Sport	PSP	In Kürze könnt Ihr Euch auch mobil mit wippenden Brüsten und fliegenden Volleybällen verlustieren (siehe Seite 25).	2. Quartal
Final Fantasy Agito XIII	Square Enix	Rollenspiel	PSP	Im Handheld-RPG dient ein Kampfsystem ähnlich dem von "Crisis Core: Final Fantasy VII" als zentrales Element.	2010 *
Final Fantasy Versus XIII	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3	Der actionlastigere und düstere Vertreter der "XIII"-Welt wird wohl nur für die PS3 erscheinen.	2011 *
Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	PS3 360	Nur drei Monate nach Japan kommen wir in den Genuss des pompösen Rollenspiels (Test auf Seite 56).	9. März
Fist of the North Star Musou	Koei	Action	PS3 360	Zielgruppenerweiterung oder Verzweiflung? Koei versetzt das übliche "Dynasty Warriors"-Konzept ins Anime-Universum.	25. März *
Fragile Dreams: Farewell...	Rising Star Games	Action-Adventure	Wii	In der postapokalyptischen Abenteuerwelt ist die Taschenlampe via Remote-Einsatz Euer Freund (Test auf Seite 72).	19. März
Ghost Trick	Capcom	Adventure	DS	Hinter dem mysteriösen Abenteuer steckt der "Ace Attorney"-Schöpfer, der sich mal an etwas anderem versuchen will.	2010
God Eater	Sony	Action-Adventure	PSP	Konkurrenz für "Monster Hunter"? Das Abenteuer bedient sich reichlich bei Capcoms Erfolgsserie (siehe Seite 43).	2010
Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel	DS	Nach den "Mario & Luigi"-Spielen konzentriert sich Entwickler Camelot wieder auf klassische RPG-Kost (siehe M! 08/09).	3. Quartal
Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	PS3	In Japan soll die Rennsimulation im April starten - für Europa ziert sich Sony noch mit dem Termin (siehe M! 03/10).	3. Quartal
Infinite Space	Sega	Rollenspiel	DS	Das komplexe Weltraum-Epos schickt Euch zur Erforschung der Sterne, Echtzeitkämpfe inklusive (siehe M! 03/10).	26. März
Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	Rollenspiel	PSP	Zieht auf der PSP mit neuem Kampfsystem durch die Disney-Nippon-Welten und spielt die Vorgeschichte des Erstlings.	im Handel *
Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	Action-Adventure	PSP	Feine Grafik, Koop-Modus für vier Schleicher und eine komplexe Story voller Dialoge - das freut Snake (siehe M! 12/09).	27. Mai
Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3 360	Blondschopf Raiden spielt eine tragende Rolle - mehr verrät Hideo Kojima noch nicht.	2010 *
Metroid: Other M	Nintendo	Action	Wii	Samus Aran muss wieder ran, diesmal als Actionheldin und betreut von Team Ninja - vorsichtige Ego-Erforschung ist passé.	3. Quartal
Monster Hunter Frontier Online	Capcom	Rollenspiel	360	Capcom ziert sich: Das Xbox-360-Debüt der populären Monsterjagd ist bislang nur für Japan angekündigt.	3. Quartal *
Ninety-Nine Nights II	Konami	Action	360	Tetsuya Mizuguchis "Dynasty Warriors"-Experiment geht in die nächste Runde, hoffentlich mit etwas mehr Pep.	2. Quartal
No More Heroes 2	Rising Star Games	Action	Wii	Travis Touchdowns durchgeknalltes und gewalttätiges Abenteuer sprengt alle Grenzen (Import-Test auf Seite 89).	April
Parasite Eve: The 3rd Birthday	Square Enix	Action	PSP	Überraschung: Der dritte Auftritt von Aya Brea wird kein Rollenspiel, sondern ein Third-Person-Shooter.	2010 *
Phantasy Star Portable 2	Sega	Action-Rollenspiel	PSP	Die Fortsetzung des flotten Abenteuers spielt drei Jahre später und bekommt ein leicht verbessertes Kampfsystem.	im Handel *
Phantasy Star Zero	Sega	Action-Rollenspiel	DS	Die DS-Fassung des Action-Rollenspiels setzt auf klassisches Design und erprobte Spielbarkeit (Import-Test in M! 02/10).	im Handel
Prinny 2	Nippon Ichi	Jump'n'Run	PSP	Der knuffige Quasi-Pinguin aus "Disgaea" darf erneut Hüpfheld spielen - hoffentlich ist's diesmal etwas leichter.	25. März *
Professor Layton 3	Nintendo	Denkspiel	DS	Wir müssen warten: Das nächste Knobelabenteuer von Layton & Luke kommt wohl erst im Herbst nach Europa.	2010
Professor Layton 4	Nintendo	Denkspiel	DS	In Japan wird schon die vierte Episode gespielt - mit einem gewaltigen Rollenspiel als Dreingabe.	im Handel *
Resident Evil 5: Gold Edition	Capcom	Action-Adventure	PS3 360	Der Ausflug nach Afrika wird mit zwei frischen Kapiteln und allerlei Bonus-Material neu aufgelegt (siehe Seite 80).	12. März
Resonance of Fate	Sega	Rollenspiel	PS3 360	Ein rasantes Kampfsystem und viele Design-Freiheiten bringen frischen Wind ins RPG-Allerlei (Test auf Seite 60).	26. März
Rune Factory Frontier	Rising Star Games	Rollenspiel	Wii	Beim Fantasy-Ableger von "Harvest Moon" baut Ihr eine Farm auf - Pflege der Felder und Nutztiere inklusive.	19. März
Sakura Wars: So Long, My Love	Koei	Strategie	Wii	Die ungewöhnliche Mischung aus Strategie und Visual Novel feiert endlich ihre Europa-Premiere (siehe M! 03/10).	März
Sengoku Basara 3	Capcom	Action	PS3	Der Nachfahre von "Devil Kings" - pompös inszenierte Massenmetzeleien sind also garantiert.	2. Quartal
Senko no Ronde DUO	G.Rev	Action	360	Das exotische Baller-Kampf-Duell zwischen Riesenmechs wird fortgesetzt - wir erwarten ordentlich Blechschäden.	28. April
Sonic Classics Collection	Sega	Jump'n'Run	DS	Die vier klassischen Mega-Drive-Igeleien auf einem Modul - ein Fest für Sega-Veteranen (Test auf Seite 73).	12. März
Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	PS3 360	Die Neuauflage des blutrünstigen Sidescroll-Prüglers setzt auf noch mehr Lebenssaft (siehe M! 02/10).	3. Quartal
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run	Wii	Die ersten Bilder versprechen: mehr vom Gleichen, nur größer und schöner - das passt! (siehe M! 08/09).	2010
Super Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360	Die großartige Klopperei erscheint in einer erweiterten Fassung mit mehr Kämpfern, Stages und Moves (siehe M! 03/10).	30. April
The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3	Zum neuen Abenteuer von Team Ico gibt es immer noch kaum Infos - auf jeden Fall wird's einzigartig (siehe M! 03/10).	2010 *
The Last Story	Nintendo	Rollenspiel	Wii	Die "Blue Dragon"-Macher Mistwalker beglücken den Wii mit ihrem nächsten Werk.	2010 *
The Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	Wii	Wii MotionPlus wird unterstützt und zur E3 gibt's neue Infos - aber was soll bei Miyamotos Meisterwerk schon schiefgehen?	2010
Toshinden	Takara	Beat'em-Up	Wii	Das PSone-Beat'em-Up feiert sein Comeback - hoffentlich in besserer Form als bei den letzten Versuchen (siehe M! 01/10).	im Handel *
Trinity: Souls of Z'ill Oll	Koei	Action-Rollenspiel	PS3	Zieht mit einer Dreiergruppe durch die Fantasywelt, vermöbelt Feinde und beeinflusst mit Magie das Schlachtfeld.	2010
UFC Undisputed 2010	THQ	Sport	PS3 360 PSP	Zum zweiten Mal werden die uramerikanischen Kampfsportkolosse vom japanischen Entwickler Yuke's in Form gebracht.	22. Mai
Valkyria Chronicles 2	Sega	Strategie	PSP	Das stilvoll inszenierte Strategie-Rollenspiel macht mobil: Die Story setzt zwei Jahre später an als beim PS3-Vorgänger.	3. Quartal
Way of the Samurai 3	Gamebridge	Action-Adventure	PS3 360	Das Fernost-Klingenabenteuer erscheint erstmals für HD-Systeme und lockt mit vielen Enden (Test auf Seite 74).	im Handel
White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	PS3	Das Rollenspiel von Level-5 erfüllt nicht ganz die Erwartungen, ist aber gerade für Einsteiger reizvoll (Test auf Seite 55).	im Handel
Xenoblade	Nintendo	Rollenspiel	Wii	Das neue Projekt von Tetsuya "Xenogears" Takahashi dürfte in Anspruch und Themenwahl mehr als 08/15-Fantasy sein.	2. Quartal *

* bisher nur für Japan angekündigt bzw. dort erschienen

Pachinko





Bei Pachinko purzeln Metallkugeln durch senkrechte Nagelraster und Labyrinthe und lösen dabei unterschiedliche Ereignisse aus. Darunter ist ein zentraler Mechanismus, der wie bei westlichen Geldspielautomaten drei Rollen in Gang setzt. Da Spielkasinos und Geldgewinne in Japan gesetzlich verboten sind, erfreuen sich Pachinko-Spielhallen und deren Sachpreise außerordentlicher Beliebtheit. Kein Wunder also, dass bislang zahlreiche Konsolenversionen erschienen sind. Für Wii ist mittlerweile das auf dem Anime-Klassiker basierende "Fist of the North Star Pachinko CR" erhältlich, für PS3 folgt "Pachinko Jikki". Der DS-Ableger "Evangelion Shito Futatabi" thematisiert den Kultanime "Neon Genesis Evangelion" und stieg 2008 auf Platz 6 der Verkaufscharts ein. Hierzulande vermittelt "Peggle" für Xbox Live einen Eindruck vom Suchtfaktor des Kugelspiels.

Nippon spielt anders

Jede Kultur hat ihre Spielvorlieben – M! blickt nach Japan und entdeckt Sonderbares.



Fahrzeug-Sims

Japaner fahren gerne und häufig mit der Bahn. Nicht nur im Alltag, sondern auch auf heimischen Konsolen und selbst auf der PSP. Ganz vorn dabei sind die "Space Invaders"-Erfinder Taito: Deren "Densha de Go!"-Reihe blickt mittlerweile auf knapp 20 Spiele zurück und ist auch für Wii erhältlich (Bild unten). Natürlich gibt es dazu den passenden Controller. Ziel der Simulationen ist es, reale japanische Bahnstrecken unter Berücksichtigung von Fahrplänen und Tempolimits abzufahren. Wer hierzulande Lokführer spielen möchte, muss auf "A-Train HX" für Xbox 360 zurückgreifen. Nicht minder skurril sind Kran- und Baggersimulationen wie "Crane Master Ni Narou! Kenki Ippatsu!" oder "Power Shovel ni Norou!!", das 2001 in Deutschland als "Power Diggerz" (Bild oben) erschien – ebenfalls mit zugehöriger Peripherie.



Visual Novels

Visual Novels sind textbasierte Abenteuer mit Standbildern und Animesequenzen, aber ohne Rätsel und Inventar. Manche Genrevertreter bieten Handlungsverzweigungen, die mittels einer Multiple-Choice-Mechanik ausgelöst werden. Während in Japan für nahezu alle Systeme zahlreiche Titel erscheinen, die von Horror und Mystery über Liebesgeschichten bis hin zu Erotik ein breites Spektrum abdecken, konzentrieren sich die wenigen im Westen veröffentlichten Visual Novels wie "Hotel Dusk 215" und die "Ace Attorney"-Anwaltsreihe für DS oder "Another Code R" für Wii auf weniger pikante Themen. Obwohl die Xbox 360 auf dem japanischen Markt kaum eine Rolle spielt, erscheinen auf Microsofts Plattform bislang deutlich mehr Visual Novels wie "No Fate! Only the Power of Will" oder "Chaos;Head Noah" als auf PS3. Auch Hideo Kojimas Frühwerke "Policenauts" und "Snatcher" sind diesem Genre zuzuordnen, die in Japan ebenfalls beliebten Dating-Simulationen hingegen nicht.





Mech-Games

Das Motiv des Piloten im Kampfroboter ist weltweit bekannt. Von Hollywood und der westlichen Videospielindustrie weitgehend geschmäht, stammen unzählige Medien rund um Mechs aus Japan. Populär wurden die agilen Maschinen durch die Animeserie "Mobile Suit Gundam", deren Videospielableger diverse Genres abdecken. "Front Mission" hingegen entwickelte sich unter dem Namenszusatz "Evolved" von der Rundenstrategie zur Third-Person-Action. Stilecht aus der Cockpit-Ansicht steuert Ihr den Mech in "Steel Battalion" (Bild links) auf Xbox mithilfe eines sündhaft teuren Spezial-Controllers. Nur als Import erhältlich ist das exzellente RPG "Xenogears", international kennt man hingegen Mech-inspirierte Titel wie "Zone of the Enders" (Bild rechts), "Lost Planet" oder die "Metal Gear Solid"-Reihe.









SPIEL

Hinter "Queen's Blade" verbirgt sich eine Anime-Serie, in denen sich ausnahmlos sehr gut bestückte Fantasy-Kriegerinnen mächtig eins auf den Latz geben. Es hüpft und wallt – und es grenzt fast an ein Wunder, dass die üppigen Maße der "Spiral Chaos"-Charaktere nicht die Dimensionen des PSP-Bildschirms sprengen.



SPIEL



Mädels passen in Japan zu fast jeder Spielegattung: So gibt es u.a. für PS2, PSP, DS und Xbox 360 einen aktuellen Ableger der altehrwürdigen "Daisenryaku"-Rundenstrategie-Serie mit dem Namenszusatz "MoeMoe Niji". Dort machen sich knackige Anime-Girls auf Weltkriegsschlachtfeldern die Hexagonfelder streitig – wer braucht da schon Logik?

STATUE

Natürlich könnt Ihr Euch auch ein schickes Mädel ins Regal stellen – als Statue. Zu jeder Menge Anime-Serien und Spielen sind qualitativ hochwertige Nachbildungen zu haben. Von züchtigen Figuren bis hin zu leichtbekleideten Vertreterinnen (hier z.B. eine "To Heart 2"-Badenixe) ist das ganze Sortiment zu finden – bei manchen könnt Ihr auf Wunsch sogar die knappe Bekleidung abnehmen.



Liebesgrüße aus Fernost

Erotik und Videospiele? In Japan kein Problem! Wir zeigen Euch einige der interessantesten Beispiele.

Es sind Stereotypen, aber sie treffen den Punkt: Was nackte Haut und freizügig zur Schau getragene weibliche Reize angeht, sind Deutsche locker drauf, während Amerikaner schnell eine Krise kriegen – sowohl im realen Leben als auch bei Videospielen. Anders die Japaner, bei denen sich eine klare Trennung erkennen lässt: Während im Alltag und dem Berufsleben Moral, Sitte und Anstand eine zentrale Rolle spielen, wird in der Freizeit gerne auf Erotik zugegriffen, die auch mal weit jenseits des guten Geschmacks liegen darf. Junge Anime-Girls mit Megabrüsten, rabiat gezeichnete Sexualpraktiken oder Statuen, die kein Detail unmodelliert lassen – das lässt sich alles in Nippon kaufen. Bei Videospielen wurde den gröbsten Auswüchsen durch die jüngste Gesetzgebung ein Riegel vorgeschoben, doch es bleibt weiter reichlich Spielraum für freizügige Details. Wir haben auf dieser Seite ein paar Musterexemplare gesammelt – wer es erotisch mag, liegt hier nicht daneben. *us*

ARTBOOK



Videospielheldinnen werden auf unterschiedliche Arten zeichnerisch 'gewürdigt': In meist schwarz-weißen Doujinshi-Comics bekommen sie eine größere Körbchengröße und müssen sexuelle Erniedrigungen über sich ergehen lassen – klar, dass so etwas nicht offiziell lizenziert ist. Anders steht es um die "Queen's Gate"-Artbooks, in denen stets nur ein Mädel im Mittelpunkt steht und in liebevollen Zeichnungen präsentiert wird wie etwa "King of Fighter"-Sexbombe Mai Shiranui. Aber Vorsicht: Nacktheit ist hier nicht unbedingt zu finden.



MOUSEPAD

Wer viel mit einer Maus arbeitet, muss auch mal die Handballen ausruhen. Was würde sich da besser eignen, als die Pflege der Hand den üppigen Rundungen eines Anime-Mädels aus z.B. "Ikki Taisen" zu überlassen? Zwei Gelkissen an den richtigen Stellen im Mousepad garantieren… äh… ein relaxtes Arbeiten.

KISSEN

Wenn der Zocker abends erschöpft ins Bett fällt, schläft es sich mit einem "Dakimakura"-Kissen besonders gut. Die Textilüberzüge sind für fast mannshohe Kuschelkissen gedacht, die man besonders gut umarmen kann. Während unser Beispiel trotz überquellender Bikinifüllung noch beinahe züchtig wirkt, gibt es auch Varianten, auf denen das Objekt Euer nächtlichen Träume hüllenlos abgebildet ist.

SPIEL



"Dead or Alive Paradise" für die PSP erscheint im Frühjahr auch bei uns. Vielleicht haben wir Glück und die Volleyballmatches bekommen mehr Tiefgang verpasst oder die Beziehungsaspekte fallen weniger kryptisch aus als beim Vorgänger "Xtreme 2" auf der Xbox 360. Immerhin: Diesmal lässt sogar die Casinofrau Rio (siehe Bild) ihre formelle Uniform im Schrank und räkelt sich lasziv im Sand.



Die spinnen, die Japaner – geil!

Otaku auf Zeit

In Japan zu leben, ist der Traum vieler Spieler – der M!-Autor und angehende Japanologe Sebastian Erfurth war für ein halbes Jahr in Kyoto und stellt die romantische Vorstellung auf den Prüfstand.



Ob Geschäftsmann oder mit Mundschutz: Japaner lieben Pachinko-Automaten.

"Mein erstes Mal im Land der aufgehenden Videospielkonsole – ein Traum wird wahr! Endlich im Dschungel der elektronischen Unterhaltung auf Erkundungstour gehen. Nach Videospielen suche ich nicht lange, denn schon auf der ersten Tour durch die Innenstadt Kyotos entdecke ich nach zehn Minuten den 'Namco Wondertower' und freue mich über japanische Arcade-Kultur in Reinform.

Auf acht Stockwerken wird alles vom traditionellen "Super Street Fighter II"-Automaten bis zum "Gundam"-Multiplayer-Shooter in nachgebildeten Cockpits gezockt. Die Anzahl an Spielhallen im Umkreis von fünf Kilometern ist überwältigend. Alle Arcades, von der 'Segakropolis' bis zu 'Pachinko King', folgen einem System und sind in vier Sektionen unterteilt: einfache Kinderspiele, Pachinko-Glücksspiele, interaktive Spiele und Konsolenspiele. Neben Gitarren- und Tanzgeräten beschäftigen sich Japaner gerne mit skurrilen Pferderennbahn-Simulatoren und Fußballmanagern, die zehn Teilnehmer gleichzeitig auf große Leinwände beamen (Bild rechts unten).

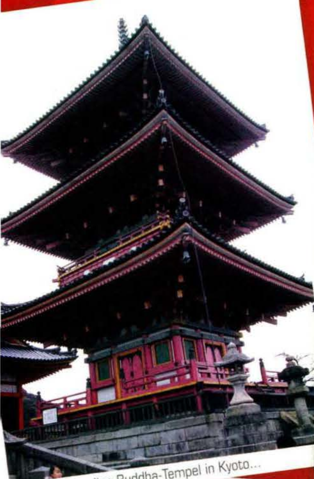
Automaten mit Prügel- oder Sportspielen stehen hingegen stets Rücken an Rücken, so dass sich Spieler jederzeit anonym herausfordern können. Eine Besonderheit bei diesen Geräten: spielgebundene Speicherkarten, die für fast jedes Game zum Preis von etwa 2 Euro angeboten werden. Darauf sichert man Siege und freigespielte Extras, die für jeden potenziellen Gegner sichtbar sind. So sehe ich bereits vor dem Kampf, dass mein Kontrahent in "Tekken 6" 150 Siege eingefahren hat – ein schwacher Trost angesichts meiner Niederlage...

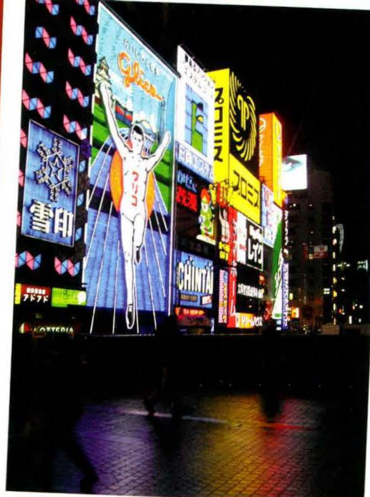
Allein die rund um die Uhr gut besuchten Spielhallen bestätigen meine Erwartung: In Japan steht Zocken sehr weit oben in der Freizeitplanung! Am liebsten duellieren sich die Spieler an Prügel- und Sportautomaten und zeigen ihre Erfolge mit erwähnten Speicherständen – anonym, versteht sich! Die Crème de la Crème ermitteln Spielhallen in regelmäßigen Turnieren. Per Flyer werde ich zum nächsten "Street Fighter III: Third Strike"-Turnier eingeladen. Leider habe ich noch jede Menge zu entdecken und kann Deutschland somit nicht würdig vertreten.

Shopping "Made in Japan"

Die Anzahl der Videospielläden übersteigt die der Arcades noch bei Weitem. Im verhältnismäßig ruhigen Kyoto finde ich "nur" einen Software-Händler an jeder Straßenkreuzung, im kultigen Tokioter Elektronik-Viertel Akihabara drängen sich die Läden hingegen dicht aneinander. Für alle gängigen Konsolen werden Games en masse angeboten. Das Einzige, wonach ich vergebens suche, sind ausländische Produkte wie die Xbox 360. Als ich mich beim Verkäufer danach erkundige, deutet er auf ein kleines Regal am Ende seines Geschäfts. Bei den Videospielen verhält es sich hier wie mit Mangas: Nur Ware aus dem eigenen Land wird akzeptiert! Dafür finden sich umso mehr Produkte von Sony und Nintendo in den Läden. Am beliebtesten sind Sammelspiele à la "Pokémon" oder "Monster Hunter", dicht gefolgt von Mech- und Roboter-Games sowie zahlreichen Erotikspielen.

Die fernöstliche Leidenschaft für Online-Rollenspiele entspricht zudem ganz dem japanischen Gemeinschaftsgefühl: Man arbeitet und zockt eben am liebsten in der Gruppe. Über die neuesten Erscheinungen auf dem Gaming-Sektor informiert jeden Spätsommer die Tokyo Game Show, die für Japaner als Videospiel-Mekka gilt. Wer sich fürs Zocken interessiert, fährt in seinem Leben mindestens einmal nach Tokio, um das gigantische Spektakel mitzuerleben – leider komme ich genau ein Wochenende zu spät in Japan an. Zu gerne hätte ich die Capcom-Entwickler live gesehen. Japaner bewundern Spiele-Entwickler zwar ebenso sehr wie ich, doch an erster Stelle stehen für Einheimische Synchronsprecher. Wer Anime und Videospiele vertont, ist hier in Japan der wahre Star – noch vor Filmschauspielern!


Der altehrwürdige Buddha-Tempel in Kyoto...


... und Leuchtreklamen in Osaka: Japan zwischen zwei Kulturen.



Zocken auf sechs Stockwerken: "Club Sega" in Akihabara.


Beim Cosplay erfreuen sich Charaktere von Square Enix großer Beliebtheit.



Pachislots gibt es mit unzähligen Motiven.


Mit eigenem Kartendeck wird hier Fußball gespielt.


Erotikspiele, Cosplay-Outfits und Handhelds – in Akihabara findet man alles!

Pika, pika!

Einen weiteren Einblick in die Videospielkultur meines Gastlandes gewinne ich täglich auf dem Weg zur Universität. Im Vergleich zu Deutschland wird in Japan nämlich viel mehr in der Öffentlichkeit gespielt. Egal, ob in Bus, Bahn, auf einer Parkbank oder im Café: Handhelds sind allgegenwärtig. Beim Blick über etliche Schultern entdecke ich auf DS in neun von zehn Fällen irgendeinen "Pokémon"-Ableger, auf PSP dominieren die "Monster Hunter"-Episoden.

Apropos "Pokémon", läuft da etwa gerade ein Pikachu an mir vorbei? Tatsächlich. Eine kleine Japanerin geht ihrem liebsten Hobby nach: dem Cosplay. Während die Mädchen kichern, wähne ich mich im siebten Zocker-Himmel! Sofort ein Erinnerungsfoto geschossen! Im folgenden Gespräch erfahre ich, dass sich an manchen Sonntagen Cosplay-Anhänger in einer Stadthalle treffen und sich als Anime- und Videospiel-Charaktere verkleiden. Auch auf den Straßen der Innenstadt geben sich Cloud, Sephiroth und Naruto die Klinke in die Hand – diese verrückten Japaner!

85 Jahre und ein Koffer

Beim Besuch einer Spielhalle in Naha, der Hauptstadt Okinawas, wird mir das einmal mehr bewusst: Gerade fiebere ich noch bei einem "Tekken 6"-Match zwischen einem Freund und dessen für mich unsichtbaren Gegner mit. Nach der siebten Niederlage meines Begleiters werfe ich einen Blick auf die andere Seite der wieder einmal Rücken an Rücken aufgestellten Automaten, um mir den Kontrahenten anzuschauen. Der unglaubliche Anblick: Neben seinem Aktenkoffer daddelt ein Geschäftsmann Mitte Vierzig mit Anzug und Schlips und lässt seelenruhig Zehn-Hit-Combos vom Stapel.

Doch wie akzeptiert sind Videospiele unter älteren Japanern wirklich? In vielen Gesprächen erfahre ich, dass es zwei konträre Haltungen gibt. Auf der einen Seite sind Games unter Erwachsenen weitestgehend akzeptiert, zumal sie eine eigene Zielgruppe beispielsweise für Erotikspiele darstellen. Das älteste Zockerpaar, das ich während meiner Zeit in Kyoto in einer Spielhalle entdecke, ist geschätzte 85 Jahre alt. Andererseits stehen Videospiele wie in Deutschland im Kreuzfeuer der Kritik: Als sogenannte "Hikikomori" werden in Japan Kinder bezeichnet, die jahrelang ihr Zimmer nicht verlassen. Auch wenn dies eher eine Auswirkung des dortigen strengen Schul- und Berufssystems ist, ziehen Kritiker auch Videospiele in den Fokus der Medien. Unausgeglichenheit und Aggression werden ihnen angelastet. Viele der Hikikomori beschäftigen sich ausschließlich mit Games, vorrangig mit Online-Rollenspielen.

Ist also selbst im freizügigen Zockerparadies Japan nicht alles eitel Sonnenschein beim Gamer-Image? An der Universität in Kyoto bekomme ich mehrfach die abwiegelnde Antwort: "Videospiele habe ich nur als Kind gespielt." Zwei Tage später begegne ich derselben Person in einem Spielcenter. *se/mh*



BONSAI-HEROES

01» Kirby (Kirby's Dream Land, SNES)
02» Wor (Gynoug, Mega Drive)
03» Flicky (Flicky, Arcade)
04» Rocky (Pocky & Rocky, SNES)
05» "Prinzenzwilling" (Chiki Chiki Boys, Mega Drive)
06» Sparkster (Sparkster, SNES)
07» Wonder Boy (Wonder Boy, Arcade)
08» Rabio Lepus (Rabio Lepus, PC-Engine)
09» Opa-Opa (Super Fantasy Zone, Mega Drive)
10» Star Maiden (Magical Chase, PC-Engine)
11» Billy Lee (Double Dragon, Arcade)
12» Ryu (Street Fighter II, Arcade)
13» Rygar (Rygar, Arcade)
14» Mario (Super Mario World, SNES)
15» "Jäger" (Congo Bongo, Arcade)
16» Arthur (Ghosts 'n Goblins, Arcade)
17» Jake (Cybernator, SNES)
18» Link (Legend of Zelda: A Link t.t. Past, SNES)
19» Pengo (Pengo, Arcade)
20» Soldat (Nam 1975, Neo-Geo)
21» Marco (Metal Slug, Neo-Geo)
22» "Steve Austin" (Bionic Commando, Arcade)
23» Chun-Li (Street Fighter Alpha, Arcade)
24» Mega Man (Mega Man X, Arcade)
25» Pac-Man (Pac-Land, Arcade)
26» Yoshitora (Samurai Shodown 3, Neo-Geo)
27» Takosuke (Parodius, SNES)
28» Sonic (Sonic the Hedgehog 3, Mega Drive)
29» Toki (Toki, SNES)
30» Yoshi (Yoshi's Cookie, SNES)
31» Bonk (Bonk's Revenge, PC-Engine)
32» Alex Kidd (Alex Kidd in the Enchanted Castle, Mega Drive)
33» Roddy (Top Hunter, Neo-Geo)
34» Bomberman (Bomberman '93, PC-Engine)
35» Haggar (Final Fight Guy, SNES)
36» Kato (Kato-chan Ken-chan, PC-Engine)
37» Max (Shining Force, Mega Drive)
38» Ark (Terranigma, SNES)
39» "Hammerzwerg" (Don Doko Don, Arcade)
40» Joe Musashi (Shinobi, Arcade)
41» Chaz (Phantasy Star 4, Mega Drive)
42» Donald J. Boy (DJ Boy, Mega Drive)
43» Goku (Dragon Ball Z: Super Butouden, SNES)
44» Medusa (Strip Fighter II, PC-Engine)
45» Master (ActRaiser, SNES)
46» Tyris Flare (Golden Axe, Arcade)
47» Little Mac (Punch-Out!!, NES)
48» Donkey Kong jr. (Donkey Kong jr., Arcade)
49» Bomb Jack (Bomb Jack, Arcade)
50» Doraemon (Doraemon, SNES)
51» Susumu Hori (Mr. Driller, Arcade)
52» "Iso-Raumer" (Viewpoint, Neo-Geo)
53» Lupin III (Lupin III, SNES)
54» Robo Kid (Atomic Robo Kid, Arcade)
55» Crono (Chrono Trigger, SNES)
56» Son Son (Son Son II, PC-Engine)
57» "Space Ranger" (Space Harrier, Arcade)
58» Sonic Blast Man (Sonic Blast Man, SNES)
59» Blaze (Streets of Rage 3, Mega Drive)
60» Felicia (Darkstalkers, Arcade)
61» Master Higgings (New Adv. Island, PC-Engine)
62» Nick (Snow Bros., Arcade)
63» Cecil (Final Fantasy IV, SNES)
64» Zupapa (Zupapa!, Neo-Geo)
65» Bill Rizer (Contra, Arcade)
66» Samus Aran (Super Metroid, SNES)
67» Goemon (Legend o.t. Mystical Ninja, SNES)
68» Tonma (Legend of Hero Tonma, PC-Engine)
69» Blue (Blue's Journery, Neo-Geo)
70» Rick (Splatterhouse, Arcade)
71» Geon (King of the Monsters, SNES)
72» K. Wessel (Windjammers, Neo-Geo)
73» Tam (Rod-Land, Arcade)
74» Zac (PuLiRuLa, Arcade)
75» Richter Belmont (Castlevania: Dracula X, SNES)
76» Mai Shiranui (King of Fighters '98, Neo-Geo)
77» Randi (Secret of Mana, SNES)
78» Red (Gunstar Heroes, Mega Drive)
79» Politank-Z (Waku Waku 7, Neo-Geo)
80» Peter Pepper (Burger Time, Arcade)
81» Taizo Hori & Pooka (Dig Dug, Arcade)
82» Solid Snake (Metal Gear, NES)
83» Ryu Hayabusa (Ninja Gaiden, NES)
84» Bub (Bubble Bobble, Arcade)



NACHRICHTEN

X10 – was ging ab bei Microsofts Hausmesse?

SAN FRANCISCO • Mehr als ein Dutzend neuer Titel, Auftritte und Reden namhafter Entwickler sowie ein buntes Rahmenprogramm in einer jährlich wechselnden Weltstadt als Austragungsort. Das war in den Jahren 2001 bis 2006 das Rezept von Microsofts X-Messe, die als Showbühne für das eigene Line-up gedacht war.

Nach dreijähriger Sendepause hielt Microsoft Anfang Februar die X10 ab – doch diesmal warf vier Monate vor der E3 ein Name seinen Schatten voraus: Project Natal. Der Bewegungssensor ist für die Xbox-Familie der wichtigste Neuzugang dieses Kalenderjahres – und so war auf der X10 zu spüren, dass konventionelle Spiele wie "Alan Wake", "Crackdown 2" oder "Halo: Reach" ein gutes Stück früher um Aufmerksamkeit buhlen müssen. Lange Reden und Trailershows fielen in der Lagerhaus-Location im südlichen Zentrum von San Francisco flach; Microsoft konzentrierte sich auf die drei Top-Titel, von denen vor allem "Alan Wake" überzeugt (Preview auf S. 44); Peter Molyneux bewies, dass die "Fable"-Reihe noch immer mit neuen Ideen aufwarten kann (S. 40). Den mitgereisten Entwicklern von Bungie sah man an, dass sie von "Halo: Reach" gerne mehr gezeigt hätten als ein Making-of-Video und einen Einblick in die Multiplayer-Karte Powerhouse. Doch im Vorfeld der Game Developers Conference und des Starts der Multiplayer-Beta am 3. Mai war mehr wohl nicht drin. Trotzdem wurde deutlich, dass Bungie bei Texturen und Detailfülle einen großer Schritt gemacht hat.

Für den bereits 2009 angekündigten "Game Room" für Retro-Downloadspiele wurde das liebevoll gestaltete Spielhallen-Design vorgestellt – nach dem Start sollen pro Woche sieben Titel das Portfolio erweitern.

Bei den Third-Party-Herstellern standen Fortsetzungen an vorderster Front – mit einem Fokus auf die Xbox-360-exklusiven Inhalte: "Dead Rising 2" erscheint in Europa am 3. September und erfreut Microsoft-Jünger mit der zusätzlichen Download-Episode "Dead Rising 2: Case Zero". "Left 4 Dead 2: The Passing" geht denselben Weg, inklusive eines brandneuen Koop-Challenge-Modus. Andere Titel wie "Lost Planet 2" (Capcom) oder "Splinter Cell: Conviction" (Ubisoft) hatten es trotz überzeugender Präsentationen schwer, sich gegen Microsofts hauseigene Toptitel durchzusetzen. *gw*



"Halo" wieder ohne Master Chief: Bei "Halo: Reach" mimt Ihr einen Spartan-Neuling (links). Im "Game Room" zockt Ihr mit betagteren Action-Helden (rechts).

Umsatzrückgang bei stabilem Gewinn



JAPAN / USA • Das Krisenjahr 2009 liegt vielen Herstellern noch im Magen – allen voran Namco-Bandai. Zum Abschluss des Geschäftsjahres Ende März rechnet der japanische Hersteller mit Verlusten in Höhe von 250 Millionen Euro und will sich von 600 seiner 7.000 Mitarbeiter trennen. Als Grund wird der schlechte Software-Verkauf im Weihnachtsgeschäft angegeben.

Ähnlich geht es der Konkurrenz, die ihre Umsatzprognosen nach unten korrigiert. Tecmo Koei erwartet einen Gewinn von nur 1,6 Mio. Euro, bei Konami schrumpft der Gewinn um fast die Hälfte auf 84,7 Millionen. THQ dagegen schippert nach hartem Sparkurs wieder leicht in den Gewinnhafen.

Mitbewerber jammern auf hohem Niveau: Beim Branchenprimus Nintendo sinkt zwar der Nettogewinn um 17,6 Prozent – effektiv ist der Mario-Konzern aber 1,8 Milliarden Euro im Plus. Capcom verliert beinahe 30 Prozent an Umsatzvolumen, freut sich letztlich aber über 15,8 Millionen Euro Gewinn. Deutlich im Plus nach dem verlustreichen Jahr 2008 sind auch Sony und Activision, die mit 154 Mio. Euro bzw. 82 Mio. Euro operativem Gewinn positive Bilanz ziehen. *pu*

Zitat des Monats



"Alle japanischen Firmen sollten sich zusammentun und eine Engine entwickeln, die alles Potenzial aus PS3 und 360 kitzelt.

Yoshiki Okamoto, Game Republic ("Genji", "Majin")

NEWS-TICKER » +++ Für alle: Sega veröffentlicht "Yakuza 3" bei uns ausschließlich als Sammler-Edition zum Preis von 70 Euro. Enthalten sind der Soundtrack mit 31 Stücken, ein 'Beginner's Guide' (illustriert das Beziehungsgeflecht der Figuren aus den Vorgängern) sowie vier Download-Inhalte, die auch in Japan gratis waren. +++ Servus: Ende Januar schloss Koch Media das renommierte Studio Deep Silver Vienna ("Cursed Mountain"). +++

Apples neue Größe: iPad



Mit der iPad-Version von "Need for Speed SHIFT" will EA Apples Großen für Gamer interessant machen.



Das iPad stellt fast alles dar, was Euch im Internet unterkommt; außer Flash – das schmerzt.

SAN FRANSICO • Miniaturisierung scheint passé, jetzt wird geklotzt statt gekleckert! Nachdem Nintendo seinen Bestseller DS vergrößerte, um ihn mit Kinder- und Greisen-Händen kompatibel zu machen, lässt Apple die iPhone-Familie wachsen: Das Ende Januar vorgestellte iPad ist ein Riesen-iPod mit erhöhter Grafikauflösung (1.024 x 768 Pixel), 1-Ghz-schneller "System on a chip"-CPU und – davon abgesehen – den Fähigkeiten der kleinen Brüder. Westentaschentauglich ist das 1,3 cm dünne iPad nicht mehr. Mit 24 x 19 cm orientiert es sich eher am Format einer Zeitschrift als dem eines Handys oder Game Boys. Es verfügt über 16, 32 oder 64 GB Flash-Speicher für Musik, Filme & Co. und kommt mit oder ohne 3G-Funk für 500 bis 830 Dollar (ca. 400 bis 600 Euro) in den US-Handel; ab Sommer ist es in Europa verfügbar.

Ein Pad für alles

Das iPad ist ein konsequentes Update der Apple-Erfolge und gibt dem Anwender neben Film, Musik und Internet auch Buch und Zeitung digital in die Hände: Bücher, Zeitschriften und Webseiten lassen sich drehen, verschieben und skalieren. Anders als iPod und iPhone, die mit 'Musik' und 'Telefon' zwei klare Einsatzgebiete auf Taschenformat schrumpften, legt Apple das iPad auf keinen primären Zweck fest, sondern vertraut darauf, dass die Zeit reif ist für einen Medien-Allrounder. Das ist ein riskantes Konzept, das Sony mit der ersten PlayStation vermied (ebenso wie Nintendo bis heute mit allen Geräten) und an dem PSP und PSPgo scheitern. Video, Mail, surfen und spielen – nicht wer alles ein bisschen, sondern wer etwas Bestimmtes besonders gut kann, setzt sich im Haifischbecken der Endgeräte durch.

Was bringt das iPad dem Spieler? Anfang 2008 schrieb M!: "Gegenwärtig liefern EA und Gameloft iPod-Spiele". An dieser Aussage muss man zwei Jahre später nur einen Buchstaben ändern. Auch der iPad-Präsentation dienten beide Firmen als Second-Party-Produzenten, zeigten "Need for Speed: SHIFT" (Bild oben) und den Ego-Shooter "Nova" als technische Demos und feierten den Tafel-PC als großen Wurf. Diese Spiele (sowie die Unreal-Engine, die Epic zeigte) sind angepasste Versionen der iPhone-Programme, markante First-Party- oder exklusive Start-Titel für Apple immer noch kein Thema.

Das ist schade, denn Action-Spiele wie die genannten sind wohl nicht das Genre, das zum iPad passt. Auch "Bejeweld"-Varianten werden kaum von der größeren Optik profitieren. Interessant und Touchscreen-geeignet wären z.B. Adventures, bei denen man entspannt aufs iPad tippt, statt es zu schwenken – "Professor Layton" stände der neuen Hardware gut, angekündigt ist jedoch keine prominente Abenteuer-Marke.

Bekenntnis zum Spieler?

Das technische Potenzial zum Spiele-Handheld hat das iPad, nur ist Apple nicht gewillt, es zu nutzen. Wie bei den Vorgängern bleibt es unabhängigen Entwicklern überlassen, Touchscreen und Bewegungssensoren sinnvoll in Apps einzubinden. Apple zeigte zwar Dock und Tastatur für die iPad-Heimarbeit, aber kein Bluetooth-Joypad o.ä., um Millionen Spieler zu locken, die virtuelle Analogsticks nicht als Controller-Ersatz akzeptieren. Wer Apple-Fan und Spieler ist, wurde von der iPad-Enthüllung dezent enttäuscht. In Apples Feature-Aufstellung tauchen zwar Mail, Foto und Video auf, nur zu 'Games' gibt es auf www.apple.com/ipad/features keinen Text. Wirkt der erste Arbeitgeber des Firmengründers Steve Jobs – kein anderer als Nolan Bushnell – traumatisch nach? Jobs, der vom Pop über die Zeitung bis zum Telefonat alles Mediale unters Apple-Logo stellt, rührt das modernste Unterhaltungsmedium nicht an.

Bisher ging die Rechnung auf: Seit dem C64 wuchs keine Software-Plattform schneller als die Combo iPod/iPhone, zu der das iPad als kompatibles Gerät stößt. Apples Handhelds werden von etablierten Firmen und Hobbyisten mit Programmen überschüttet. Das wird sich 2010 nicht ändern und kommt dem iPad zugute, das alte App-Store-Spiele auf die neue Bildschirmgröße skaliert. Die spannende Frage, wie viele Produzenten sich die Mühe machen, ihre Spiele primär für das iPad zu schreiben, also die Fast-HD-Auflösung und die größere Finger-Fläche explizit zu nutzen, beantwortete die Erstvorstellung des Geräts nicht. Sollte das iPad nicht zum Massenartikel à la iPod werden, sondern in der Nische der Luxus-Gadgets verstauben, bleibt den Spielern immer noch der täglich wachsende Berg von Apps für den kleinen Bildschirm. *wi*

Ungleiche Rivalen: die 2010er-Handhelds von Nintendo, Sony und Apple







	Nintendo DSi XL 180 Euro	Sony PSPgo 250 Euro	Apple iPad Wi-Fi ab 370 Euro*
Technische Daten			
CPU	ARM9	MIPS32R2	AppleA4 (ARM-basiert)
CPU-Taktfrequenz	133 MHz	bis 333 MHz	1 GHz
Co-Prozessor	ARM7	MIPS32R2	GPU im A4 SOC
Arbeitsspeicher	16 MB	64 MB	512 MB
Flash-Speicher	256 MB	16 GB	16 bis 64 GB
Speicher erweiterbar	bis 32 GB (SDHC)	bis 32 GB (Memory Stick micro)	nein
Grafikauflösung (in Pixel)	2x 256 x 192	480 x 272	1.024 x 768
Ausstattung			
Bildschirm-Diagonale (in cm)	2x 10,7	9,7	24,7
Touchscreen	ja	nein	ja
Bewegungssensor	nein	nein	ja
Kamera	ja	optional	nein
Mikrofon	ja	ja	ja
GPS	nein	optional	nur im 3G-Modell
Wi-Fi/WLAN	802.11b/g	802.11b	802.11a/b/g/n
Bluetooth	nein	ja	ja
USB	nein	ja	nein
Videoformate	keine	MPEG4 u.a.	MPEG4 u.a.
Audioformate	AAC, 3GP u.a.	MP3, AAC, WAV u.a.	MP3, AAC, WAV u.a.
HTML-Browser	ja (Opera)	ja (Netfront)	ja (Safari)
Java/Flash	nein/nein	eingeschränkt	nein/nein
Abmessungen (B x H x T, in cm):	16,1 x 9,1 x 2,1	12,8 x 6,9 x 1,6	18,9 x 24,2 x 1,3
Gewicht (in g):	314	159	680

* umgerechneter US-Dollar-Preis für das Einstiegsmodell; Euro-Preise sind noch nicht bekannt.


Wie der Name der Veranstaltung schon sagt: Auf der Casual Connect geht es um den Dialog und die Vernetzung – weniger um spektakuläre Produktpremieren.


An drei Tagen Casual Connect fanden etwa drei Dutzend Vorträge und Diskussionen schwankender Qualität statt.

Casual Connect Europe 2010: Sektlaune und Katerstimmung

HAMBURG • In diesem Jahr war die Europa-Ausgabe der Casual Connect eine reichlich schizophrene Angelegenheit: Hype und Ernüchterung lagen bei dem zweiten Treffen der Casual-Games-Branche im Hamburger Kongresszentrum nahe beieinander. Lächelnde Gesichter und versteinerte Mienen waren gleichermaßen zu entdecken – an den unspektakulären Messeständen, bei den beherzten Vorträgen und hitzigen Diskussionen am runden Tisch.

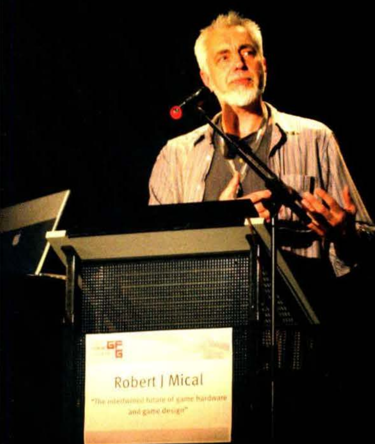
Geschuldet ist die gemischte Stimmungslage der Geschwindigkeit, in der sich das Geschäft mit den Casual Games verändert – was gestern noch Hype war, ist heute ein alter Hut, was gerade noch Geld in die Kassen spülte, ist plötzlich ein Zuschussgeschäft.

So leckten besonders die Betreiber von Download-Portalen (wegen eines ruinösen Preiskampfs im letzten Jahr) und die Entwickler von iPhone-Spielen (wegen starker Konkurrenz und massiver Piraterie-Problematik) ihre Wunden, während vor allem Browser- und Social-Games-Anbieter frohlockten – der Verkauf virtueller Güter für Multiplayer-Strategiespiele wie "Dark Orbit" oder "Die Gilde 1400" bzw. den Facebook-Überflieger "Farmville" ist das aktuell erfolgreichste Geschäftskonzept der Casual-Games-Industrie.

Und so ging es an den drei Casual-Connect-Tagen im Februar selten um neue Spielideen und -marken; die Gespräche der rund 1.000 Besucher aus aller Welt drehten sich vornehmlich um Reichweite ("Wie bekomme ich mehr Nutzer in mein Spiel?") und Monetarisierung ("Wie mache ich meine Nutzer zu Geld?").

Da mögliche Antworten bei der nächsten Casual Connect sowieso schon längst überholt sein werden, sollte sich mancher Fachbesucher vielleicht einmal eine ganz andere Frage stellen: Wie mache ich originellere Spiele? *sf*

Im Norden viel Neues: Entwicklerpromis beim Game Forum Germany



Robert J. Mical hielt die Eröffnungsrede und konstatierte den kreativen Stillstand in der Games-Branche.

HANNOVER • Unter neuem Namen fand Ende Januar zum vierten Mal der Fachkongress "Game Forum Germany" in Hannover statt. Ausschließlich internationale Referenten diskutierten an zwei Tagen insbesondere die wachsende Bedeutung des Online-Marktes – von seiner Veränderung über Finanzierung bis hin zum Marketing.

Den unterhaltsamen Auftakt der Veranstaltung machte Robert J. Mical (Bild links), Branchenurgestein und seit Amiga-Zeiten Spieleentwickler. Mittlerweile als leitender Angesteller für Sony arbeitend, sprach Mical über die Verzahnung von Hardware-Entwicklung und Gamedesign. Nach einem Exkurs in die Pionierphase unseres Hobbys zeichnete der Amerikaner den grafischen und soundtechnischen Husarenritt des Mediums Videospiele nach. Die Darstellung werde "immer realistischer, zudem lassen sich Entwickler beim Spieldesign zunehmend von Film, Fernsehen und Musik beeinflussen". Jedoch beklagte Mical einen kreativen Stillstand – in den letzten zehn Jahren seien kaum neue Spielideen entstanden. "Lasst Euch interessante Projekte einfallen", schloss der Sony-Mann seinen Vortrag.

Daneben zeigte u.a. Matias Myllyrinne von Remedy Entertainment neue Spielszenen aus "Alan Wake", während Jason Gregory technische Einblicke in "Uncharted 2" gab. Chris Foster von Harmonix thematisierte die Kommunikation innerhalb des Projekts "The Beatles: Rock Band" und Art Director Raphael Lacoste sprach über seine Arbeit an "Assassin's Creed II". Trotz der prominenten Redner ging die Zahl an Fachbesuchern auf 360 Teilnehmer zurück. Großen Anklang fand der 'Studenten-Track': Hier führten junge Entwickler ihre teils beeindruckenden Projekte den Branchen-Veteranen vor und gewannen hilfreiches Feedback. *pu*



Zone – die neue Sega-Konsole

ENGLAND • Knapp zwölf Jahre nach dem Dreamcast bringt Sega eine neue Konsole. Die im Sommer erscheinende 'Sega Zone' erinnert vom Design her stark an Nintendos Wii und wird sogar mit zwei kabellosen, Remote-ähnlichen Bewegungscontrollern ausgeliefert. Allerdings handelt es sich bei der Hardware nicht etwa um eine vollwertige Konkurrenz zu PS3, Xbox 360 und Wii – auf der in Weiß und Schwarz erhältlichen Plattform können nur die 50 vorinstallierten Spiele gezockt werden. 30 Simpeltitel wie Tischtennis, Dart, Fechten, Beachvolleyball und Golf werden von der Bewegungserkennung unterstützt. Bei den restlichen 20 handelt es sich um Klassiker wie "Alex Kidd", "Golden Axe" oder "Sonic & Knuckles", die Ihr mit quer gehaltenem Controller steuert. Die Konsole soll etwa 50 englische Pfund kosten – ob 'Sega Zone' auch in Deutschland erscheinen wird, ist noch nicht bekannt. *hey/ms*





Auf der Packung lockt der Igel – dahinter versteckt sich eine plumpe Wii-Kopie mit Bewegungs-Minispielen und ein paar Pixel-Oldies.

CD-Tipp: Tanzbare Songs aus Bits und Beats



Super 8 Bit Brothers: "Brawl"
13-15 Euro • The End Records
www.super8bitbrothers.com

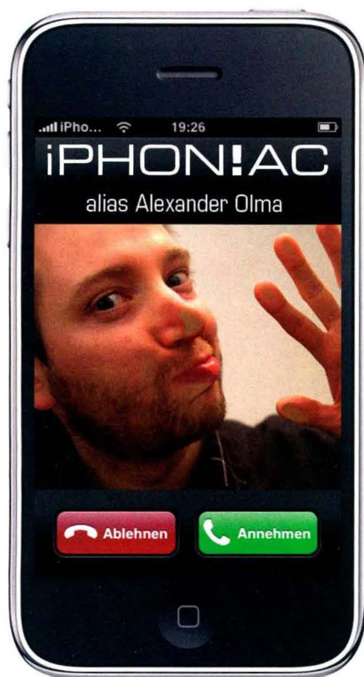
USA • Zwei Nerds, ein Traum: aus der verdaddelten Jugend in den 1980ern etwas zu erschaffen, das ebenso beständig ist wie all die pixeligen 8-Bit-Spiele, die das Musik-Duo von guten Schulnoten und Annäherungen an das andere Geschlecht abhielt. Mit Verlaub – dieses Klischeedenken liegt nahe, wenn wir dem "RPG Suicide" lauschen, Lobgesänge auf das Atari 2600 vernehmen und Ohren-Zeuge eines Zweispieler-Matches am Sega-Automaten werden.

Die Titelhelden von "Brawl": Rob Kleiner und Kevin Gibson aus Chicago. Deren zweite Scheibe ist nach dem Album-Einstand von 2005 abermals eine tanzbare Ansammlung Beat-wummernder Indie-Songs, die durch melodisches Midi-Gepiepse jeden Retro-Fan in verlegene Wohlfühl-Stimmung versetzt. *pu*

Shoot'em-Up-Katalog – von Fans für Fans

DEUTSCHLAND • Videospielhändler, -sammler und -fan Lars Nyerup hat unter dem Titel "Project: Shooting Games" einen knapp 100-seitigen Katalog rund um das Thema Shoot'em-Ups veröffentlicht. Angereichert mit kleinen Interviews listet der Autor rund 300 Ballerspiele für PSone, Dreamcast, Xbox 360 & Co., nennt Hersteller und zeigt zu jedem Titel das Cover. Die nette Auswahl an freakigen Games kann nicht über den Hobby-Charakter des Büchleins hinwegtäuschen – Layout und Schreibe erinnern an eine Schülerzeitung. Mit einem stattlichen Preis von 14,80 Euro, zwei Cover-Alternativen und einer Mini-Auflage von nur 600 Stück richtet sich der A5-Katalog klar an Hardcore-Sammler. Interessierte wenden sich an die Firma Vintage-Games oder per Mail an gyrodine@aol.com. *ms*





UNTERBELICHTET



Die iPhone-Firmware 2.0 spülte im Sommer 2008 eine systemweite Screenshot-Funktion auf alle Apple-Telefone. Durch gleichzeitiges Drücken der Home- und Einschalttaste friert der aktuelle Bildschirminhalt kurz ein und speichert ein Foto ins Archiv der Bibliothek. Mit Begeisterung beglücke ich seitdem Familienangehörige und Freunde mit digitalen Abzügen meiner iPhone-Mattscheibe. Bravourös gemeisterte "Super Monkey Ball"-Levels, farbenfrohe "Plants vs. Zombies"-Kriegsschauplätze oder neue Outfits meiner "Spore"-Kreatur dürfen in keiner Familien-Fotodatenbank fehlen.

Neben all dem Schabernack bewirbt jede versendete Bildschirmkopie auch die abgelichtete iPhone-Software. Unzählige Impulskäufe gingen zulasten meines iTunes-Kontos, weil ich im Netz über eine abgedrehte Bildschirmaufnahme gestolpert war. Aus diesem Grund findet sich derzeit Namco-Bandais Trommelparty "Taiko no Tatsujin" im viralen Werbe-Wirbelsturm wieder. Für die rhythmischen Schlagpartituren verwendet man gewöhnlich seine zwei Zeigefinger. Seitdem jemand die zwei menschlichen Drumsticks gegen essbare Presswürste austauschte und dies im Internet dokumentierte, lässt sich der weltweite Ansturm auf den japanischen App Store nur schwer bändigen. Das Resultat nach wenigen Tagen: endlose Foto- und Video-Interpretationen, eine Bestplatzierung in den App-Store-Charts und unbezahlbare Kundenwerbung.

Warum aber zeigen sich Nintendo, Sony und Microsoft in puncto Screenshot-Erstellung so zugeknöpft? "Halo 3", "SingStar" oder EAs "FIFA 2010" lieferten mit ihren Aufzeichnungsfunktionen der Spielinhalte bereits gute Ansätze. Leider bleiben diese Versuche eine Ausnahme: Anstatt meine olympische Rekordzeit bei "Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen" in einem eindeutigen Bild zu verewigen, soll ich unzählige Worte aufwenden, um den Medaillenerfolg mit meinen Freunden zu teilen? Nö.

Geknipst, aber nicht gespeichert

iPhone-Spielmomente lassen sich vorBILDlich festhalten, überspielen, verschicken oder sogar in eine Datensicherung aufnehmen. Qualvoll vermisse ich diese Sorgfaltspflicht für Spielstände. Drei Berührungen mit dem Finger reichen aus, um Anwendungen vom iPhone zu tilgen. Damit einhergehend verabschiedet sich jedoch auch der komplette Spielerfolg in ein düsteres Datengrab. Bitte was? Ein Spiel fängt man nicht einfach so von vorne an!

Das Apple-Betriebssystem muss sich die Frage gefallen lassen, warum ich viele Stunden in ein "GTA Chinatown Wars" versenken soll, wenn sich der Fortschritt anschließend nicht dauerhaft speichern oder übertragen lässt? Wer zieht mehrere Nächte durch ein Point'n'Click-Abenteuer wie "Baphomets Fluch", wenn er danach seinen iPod touch nicht mehr an den kleinen Bruder ausleiht, weil dessen Tollpatschigkeit sich in einem Spielstand-Mord manifestieren könnte?

Im Jahr 1988 gab es in "Super Mario Bros. 3" auf dem NES keine Speicherfunktion. Wer das letzte der knapp 90 Levels entdecken wollte, musste ohne Spielstand auskommen und das Modul bis zum finalen Bowser-Schloss in der angeschalteten Konsole belassen. 22 Jahre später, im Zeitalter von Online-Speicherplatz und standardisierten Export-Möglichkeiten, stelle ich die Ernsthaftigkeit von Videospielen und deren 'Konsolen' in Frage, die so etwas nicht nutzen wollen, können oder dürfen.

Alexander Olma ist iPhone-Junkie und Verfasser von iPhoneBlog.de

TOP 5
GAMES DES MONATS

Across Age
Action-Adventure • Preis: 5,49 €



Freunde von Action-RPGs freuen sich über die Knuddelgrafik samt Zeitreisen und strategischen Bosskämpfen.

Baphomets Fluch: The Director's Cut
Adventure • Preis: 3.99 €



Zeitgemäß neu aufgelegt: die eingedeutschte Langfassung des großartigen Grafikabenteuers der 1990er-Jahre.

Giana Sisters
Jump'n'Run • Preis: 3,99 €



1:1-Umsetzung der farbenfrohen DS-Neuauflage des C64-Hüpfers; mit High-Score-Funktion, 80 neuen und 32 Retro-Levels.

Riddim Ribbon feat. The Black Eyed Peas
Musik • Preis: 2,39 €



"F-Zero" auf Musik: Zum Rhythmus der Black Eyed Peas reitet Ihr auf einer futuristischen Musik-Achterbahn.

GT Racing: Rennakademie
Rennspiel • Preis: 5,49 €



Mit über 100 Original-karossen düst Ihr auf 14 lizenzierten Kursen über grafisch opulentes 3D-Pflaster.

COM!NG

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Philips Radar...



MIT LIZENZ ZUM ERFOLG

Videospielen mit zugkräftigen Lizenzen aus Film und Fernsehen begegnen wir grundsätzlich mit Skepsis – denn das Gros der schlechten Versoftungen offenbart, dass ein beträchtlicher Teil der Entwicklungskosten in teure Rechte und nicht in die Programmierung fließt. Auch wenn Ubisoft nach dem finanziellen "Avatar"-Ausfall sein Engagement im Lizenzgeschäft überdenkt, hält das andere Hersteller nicht vom Zukauf großer Namen aus der TV- und Filmbranche auf. Im März erscheint die erste Umsetzung der Gefängnis-Serie "Prison Break", einen Monat darauf versucht Segas "Iron Man 2", die spielerische Schmach des Erstlings wettzumachen, und Warner gibt der "Herr der Ringe"-Franchise eine weitere Chance, über das Mittelmaß in Mittelerde hinauszukommen. Vielversprechend präsentiert sich Disneys Freibeuter-Abenteuer "Pirates of the Caribbean". Vielleicht auch, weil die Konzentration der Entwickler weniger auf einer detailgetreuen Umsetzung der Gesichtsmimik von Johnny "Jack Sparrow" Depp liegen muss – die Umsetzung spielt nämlich zehn Jahre vor der populären Filmtrilogie. Lizenzen anderer Art kramen die Traditionshersteller aus ihren Archiven: Der blaue Igel Sonic und Mega-Man-Kumpel Zero erscheinen als DS-Collection, Square belebt seine "Front Mission"-Serie wieder, das Basketball-Kultspiel der 1990er "NBA Jam" kommt über EA als Wii-Neuauflage und Rare liefert ein HD-Update des N64-Klassikers "Perfect Dark".

HERR DER RINGE
Seite 38

CRACKDOWN 2
Seite 41

GOD EATER
Seite 43

COM!NG
PS3 • 360 • Wii

	SPIELE-TERMINE						MÄRZ
	Alice im Wunderland	Disney	Action-Adventure			Wii	4.3.
UPDATE	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	PS3	360		
S.68	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		4.3.
	BlazBlue: Calamity Trigger	Activision	Beat'em Up	PS3	360		25.3.
S.63	Calling	Konami	Adventure			Wii	18.3.
	Crazy Machines	dtp	Geschicklichkeit			Wii	31.3.
	Der Gesundheits-Coach	Seven One	Simulation			Wii	25.3.
	Dragon Age: Origins - Awakening	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		18.3.
S.56	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	PS3	360		9.3.
S.73	Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon	Rising Star Games	Action-Adventure			Wii	19.3.
NEU	Galileo Family Quiz	Seven One	Quiz			Wii	18.3.
S.76	God of War III	Sony	Action	PS3			19.3.
	Gray Matter	dtp	Adventure		360		
NEU	GTA - Episodes from Liberty City	Take 2	Action-Adventure	PS3			30.3.
	GTI Club Supermini Festa!	Konami	Rennspiel			Wii	19.3.
	Holiday Games	Astragon	Geschicklichkeit			Wii	
	Just Cause 2	Eidos	Action	PS3	360		26.3.
S.22	Last Rebellion	Flashpoint	Rollenspiel	PS3	360		12.3.
	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii	26.3.
S.36	Metro 2033	THQ	Ego-Shooter	PS3	360		16.3.
	Moorhuhn Jahrmarkt Party	dtp	Geschicklichkeit			Wii	
S.85	MotoGP 09/10	Capcom	Rennspiel	PS3	360		19.3.
	Nancys Abenteuer: Der weiße Wolf	JoWood	Adventure			Wii	23.3.
S.36	Prison Break: The Conspiracy	Deep Silver	Action-Adventure	PS3	360		19.3.
	Project Runway	Atari	Simulation			Wii	26.3.
S.20	Quantum Theory	THQ	Action	PS3	360		26.3.
	Racket Sports Party	Ubisoft	Geschicklichkeit			Wii	25.3.
S.37	Red Steel 2	Ubisoft	Action			Wii	25.3.
S.75	Resident Evil: Gold Edition	Capcom	Action	PS3	360		12.3.
S.48	Resonance Of Fate	Sega	Rollenspiel	PS3	360		26.3.
	Rune Factory Frontier	Rising Star Games	Rollenspiel			Wii	19.3.
	Sakura Wars: So Long, My Love	Flashpoint	Strategie			Wii	
	Samurai Shodown Sen	Rising Star Games	Action		360		12.3.
	Scene it: Twilight	Konami	Geschicklichkeit			Wii	18.3.
	Secret Saturdays	Koch Media	Action-Adventure			Wii	
S.62	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure			Wii	4.3.
	So Blonde: Zurück auf die Insel	dtp	Adventure			Wii	26.3.
	Step to the Beat	Konami	Fitness			Wii	
UPDATE	Supreme Commander 2	Square Enix	Strategie		360		19.3.
	Toy Story Mania	Disney	Action-Adventure			Wii	11.3.
UPDATE	Yakuza 3	Sega	Action-Adventure	PS3			12.3.

Supreme Commander 2
19. März • Strategie • 360

Der Vorgänger beeindruckte durch riesige Ausmaße – Ihr konntet bis an die Troposphäre herauszoomen. Der zweite Teil hält den Kurs des Gigantismus, verfeinert aber die Zugänglichkeit dieses Echtzeit-Strategie-Brockens – insbesondere durch ein entschlacktes Wirtschaftssystem. Ihr schlüpft in die Stahlhaut eines turmhohen Mechs und errichtet in Konkurrenz zweier weiterer menschlicher Fraktionen eine Basis im genretypischen Ablauf: Ressourcen abbauen und Gebäude hochziehen.



Metro 2033
16. März • Ego-Shooter • 360

In der letzten Vorschau zu A4 Games' postapokalyptischem U-Bahn-Horror "Metro 2033" lobten wir Story und Atmosphäre, kritisierten aber spielerische Ungereimtheiten wie eine fehlende Trefferrückmeldung oder unpräzise Kontrollen. Die Entwickler gelobten Besserung und die vorliegende Version des Spiels beweist: Die Ukrainer haben Wort gehalten und bereits etliche Mängel ausgemerzt. Griffig fühlt sich nun die Steuerung an, Gegner-KI und Feedback fügen sich stimmig in den meist finsteren Überlebenskampf ein. Lediglich einzelne Grafikbugs und das unausgewogene Balancing zwischen spärlichem Munitionsvorrat und Gegnerstärke trüben noch den Gesamteindruck. Doch nach mehreren Stunden des Probespielens sind wir zuversichtlich: Euch erwartet ein atmosphärisch dichter Ego-Shooter mit eigenständigem Charakter, linearem Leveldesign voller Scriptereignisse und metaphysischen Horrorelementen. Klaustrophobische Erkundungen im Schein Eurer Taschenlampe, für die Ihr eigenen Strom produzieren müsst, wechseln sich ab mit Passagen, in denen mutierte Bestien in Scharen angreifen oder Ihr in fremden U-Bahn-Stationen gegen verfeindete Fraktionen kämpft.

Uns gefallen neben der ungewöhnlichen Story vorrangig die detaillierten Charaktermodelle sowie zahlreiche dynamische und stimmungsvolle Beleuchtungs- und Partikeleffekte. Klangpuristen freuen sich über den optionalen russischen Originalton, doch auch die deutsche Variante überzeugt trotz streitbarer Akzente.





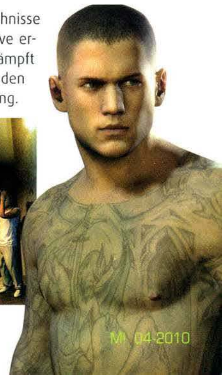
Game Developers Conference
9. bis 13. März • San Francisco

Weltweit größte Zusammenkunft von Spiele-Entwicklern. Programmierer, Grafik- und Sound-Designer diskutieren Spielkonzepte und Technologien von morgen. Vermehrt werden auf der Kontakt- und Jobbörse auch aktuelle Spiele präsentiert. Nur für Fachbesucher.

Prison Break: The Conspiracy
19. März • Action-Adventure • PS3 / 360

Wer die Fernsehserie vermisst, kann die Geschehnisse der ersten Staffel aus einer anderen Perspektive erleben: Als eingeschleuster Undercover-Agent kämpft und schleicht Ihr neben den Scofields durch den Knast – die Originalsprecher sorgen für Stimmung.





RED STEEL 2

Einen Monat vor Release haben wir die fertige Version der Wii-Hoffnung gespielt und einen offenherzigen Entwickler getroffen.

Mit den Worten "Wie oft hast Du das Spiel jetzt schon gesehen?" begrüßt mich ein sichtlich entspannter Jason Vandenberghe bei der "Red Steel 2"-Präsentation in München. "Das Tutorial brauchen wir ihm nicht zeigen, das kennt er schon", weist der Creative Director seinen Kollegen an, mir ein späteres Level zu laden. Der charismatische Entwickler, der sich stets auf einen Gehstock stützt, kommt mir merklich schlanker vor als bei unseren letzten Treffen. Als ich ihn darauf anspreche, gibt er lachend zu: "Du hast recht. Der Job kann manchmal echt anstrengend sein." Stolz führt er mir dann die Genauigkeit der Wii MotionPlus-Abfrage vor: Das Spiel erkennt zum Beispiel, wie Ihr die Remote beim Blocken haltet und überträgt dies akkurat auf die Neigung der Klinge im Spiel. Zudem wurde die Abfrage Eurer Schlagkraft erheblich verbessert – auf der Couch lümmeln und mit dem Controller wedeln führt in Teil 2 nicht mehr zum Erfolg.

"Jetzt fragen mich die Leute immer, ob 'Red Steel 2' eine Schwertkampf-Simulation ist" erwähnt Jason. "Auf die Gegenfrage, ob sie professionelle Fechter seien, die mit einer Simulation umgehen könnten, haben sie aber keine Antwort." "Natürlich ist unser Spiel keine Sim", betont er und vollührt dabei wilde Schwerthiebe in der Luft samt Ausfallschritt. "Bamm, bamm, das Spiel soll dir Spaß machen!" Als wir den Story-Modus starten und ich das coole Intro bestaune, in dem mein namenloser Held vom Boss einer Bikerbande durch die Wüste geschleift wird, merke ich an, dass die Grafik noch schicker als im eigentlichen Spiel ist. Jason gibt zu: "Stimmt. Das ist genau wie bei den Replays bei Rennspielen. Du siehst jetzt zwar auch die Spiel-Engine, aber hier im Intro sieht es schon noch mal 'ne ganze Ecke besser aus."

Jetzt widme ich mich der Action in "Red Steel 2": Mit kraftvollen Remote-Schwüngen hacke ich einem dicken Brocken die Panzerplatten vom Leib. Dann zeigt ein Icon an, dass mein Gegner reif für einen Finishing Move ist: Ich steche die Remote nach vorn, mein Schwert dringt in den Bauch des Feindes ein. Die erwartete Blutfontäne bleibt aber aus – "Red Steel 2" ist kein Metzelspiel und hat bereits die USK-Freigabe 'ab 16' erhalten. "Deine Feinde kennen den Stand ihrer Lebensenergie und richten ihre Taktik danach aus" erwähnt Jason am Rande. Davon merke ich allerdings nicht viel, die Burschen kommen mir ziemlich dämlich vor.

Bisher empfinde ich die stets maskierten und daher gesichtlosen, immer gleichen Feinde als schwächstes Element von "Red Steel 2" – ganz im Gegensatz dazu stehen die exzellente Comic-Optik, die wuchtigen Klingenduelle und das lehrreiche Tutorial. Dann versuche ich mich an Special Moves, die mein wortkarges Alter Ego eigentlich erst im späteren Spielverlauf lernen würde: Nach einem Sprung sause ich mit einem Schwerthieb von oben auf Feinde herab oder ramme meine Klinge so fest in den Boden, dass eine Schockwelle die Schergen erwischt. Ebenfalls cool: Mit dem Schwert kann ich sogar die Kugeln der Feinde zu ihnen zurückschicken.

Weniger prickelnd sind die Wii-MotionPlus-Einlagen in Form von Minispielen: Durch die Neigung lege ich Schalter um oder übe mich im Safeknacken. Jason deutet meine verhaltene Reaktion richtig und stimmt zu: "Wenn es nach meinen Vorgesetzten ginge, würden wir noch mehr solche Einlagen einbauen. Aber ein paar davon müssen wohl sein..." *ms*



Lässiger Typ: Jason Vandenberghe, der Kreativkopf von "Red Steel 2".



Wii Blaue Bohnen: Vier aufrüstbare Schusswaffen laden in "Red Steel 2" zu Ballereien ein. Netterweise füllen die Entwickler Eure Lebensleiste nach jedem Kampf auf.

System	Wii
Entwickler	**Ubisoft, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action**
Termin	**25. März**

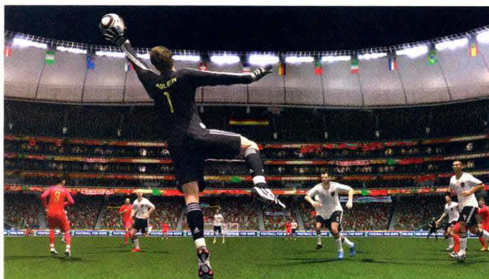
DAS GEFÄLLT UNS:
- stilvolle, detaillierte Comic-Optik
- korrekte Umsetzung der Remote-Schwünge
- effektreiche Schwertkämpfe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Levelaufbau anfangs nach Schema F
- gesichtlose Feinde

FAZIT » **Grafisch fett inszenierte Action im wilden (Comic-) Westen: Die Steuerung passt, das Leveldesign ist uns zu brav.**

SPIELE-TERMINE							APRIL
S.38	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner	Action-Adventure			Wii	16.4.
NEU	FIFA World Cup 2010 Südafrika	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii	29.4.
UPDATE	Iron Man 2	Sega	Action	PS3	360		
S.39	Monster Hunter Tri	Capcom	Rollenspiel			Wii	
UPDATE	Nier	Square Enix	Rollenspiel	PS3	360		23.4.
	Red Dead Redemption	Take 2	Action-Adventure		360		30.4.
	Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Action	PS3			
	Super Street Fighter IV	Capcom	Beat'em-Up		360		30.4.





FIFA World Cup 2010 Südafrika

29. April • Sport • PS3 / 360 / Wii

Gut zwei Monate vor Anpfiff der Fußball-WM in Südafrika kickt Ihr mit EAs "FIFA 10"-Ableger um die Weltmeister-Krone. Die offizielle Lizenz bietet satte 199 Nationalmannschaften sowie alle zehn Austragungsorte samt originalen Stadien. Spielerisch läuft "World Cup 2010" etwas flotter als sein großer Bruder, die verbesserte 360°-Kontrolle erlaubt zudem flinkere Dribbelmanöver. Neue Team-Taktiken sowie Auswirkungen der Höhenlage, die Spieler schneller ermüden lassen und die Flugbahn des Balls beeinflussen, klingen vielversprechend.

Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn

16. April • Action-Adventure • Wii

Warner sicherte sich im vergangenen Jahr die "Herr der Ringe"-Rechte von Electronic Arts und will mit einem kinderfreundlichen Umgang der zugkräftigen Lizenz die breite Masse der Gelegenheitsspieler ansprechen. Die "Abenteuer von Aragorn" sind dabei nur der Auftakt einer neuen "Ring"-Reihe. Der Hobbit Samweis Gamdschie erzählt in Episoden die Heldentaten von Aragorn zu Zeiten des Ringkriegs. In diesen Geschichten steuert Ihr Aragorn aus der Verfolgerperspektive, der sich mit Schwert, Bogen oder Lanze zu Fuß und zu Pferd durch eine putzig gestaltete Comic-Welt bewegt. Im Gegensatz zu den Handheld-Fassungen steuert Ihr auf Wii zusätzlich den Zauberer Gandalf im Koop-Modus.



Super Street Fighter IV-Turnier

30. April • Schwäbisch Gmünd

Die "Neutrons Hardcore Gamer Community" organisiert Deutschlands erstes "Super Street Fighter IV"-Turnier, das im stilvollen Turm-Theater stattfinden wird. Es stehen zusätzliche Anspielstationen bereit, an denen sich Teilnehmer und Besucher in Freundschaftsmatches die neuen Ultra Combos um die Ohren hauen können. Details zur Anmeldung folgen in der nächsten Ausgabe. Weitere Infos unter cinemasters.neutrons.de



EILMELDUNG: Verschoben auf Oktober

Olymptronica

Zum fünften Mal trifft sich beim "Festival der Videospielkulturen" Jung und Alt zum gemeinsamen Spiel. Auf dem Programm stehen Wettbewerbe, Vorträge und Ausstellungen – von retro bis modern. Veranstaltungsort ist der Campus Westend der Goethe-Universität, Grüneburgplatz 1. Die Kartenpreise reichen von 5 (Feierabendkarte) bis 25 Euro (Familienticket). Mehr Infos unter www.olymptronica.de



Iron Man 2

April • Action • PS3 / 360 / Wii

Über spielerische Details des Action-Shooters (laut Sega mit Adventure-Einlagen) ist kaum etwas bekannt, außer dass wir auch mit Tony-Stark-Kumpel Rhodey als War Machine loslegen können und es natürlich besser werden soll als der Vorgänger – keine große Leistung. Dafür wissen wir, dass die Heavy-Metal-Kombo Lamb of God einen exklusiven Song beisteuert.





	SPIELE-TERMINE						1. HALBJAHR
S.22	3D Dot Game Heroes	Topware	Rollenspiel	PS3			Mai
UPDATE	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure		360		21. Mai
	Alter Ego	bitComposer	Adventure			Wii	2. Quartal
	Blur	Activision	Rennspiel	PS3	360		2. Quartal
S.39	Dead to Rights: Retribution	Namco-Bandai	Action	PS3	360		2. Quartal
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	PS3	360		2. Quartal
	Kane & Lynch 2: Dog Days	Eidos	Action	PS3	360		
UPDATE	Lost Planet 2	Capcom	Action	PS3	360		18. Mai
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	PS3	360		2. Quartal
	Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360	Wii	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	PS3	360		2. Quartal
	Scivelation	SouthPeak	Action	PS3	360		2. Quartal
	skate. 3	Electronic Arts	Sport	PS3	360		2. Quartal
	Split Second	Disney	Rennspiel	PS3	360		2. Quartal
S.39	Tournament of Legends	Sega	Beat'em-Up			Wii	Mai
	Transformers: War for Cybertron	Activision	Action	PS3	360		2. Quartal
S.39	Two Worlds II	Topware	Rollenspiel	PS3	360		2. Quartal
	UFC 2010	THQ	Sport	PS3	360	Wii	28.5.

E3

15. bis 17. Juni • Los Angeles

Wiedererstarktes XXL-Happening der Spielebranche. Laut, bunt, informativ: Gefühlte 80% der Spieleneuheiten werden Jahr für Jahr exklusiv auf der Electronic Entertainment Expo dem Fachpublikum präsentiert. Schwerpunkt des Jahres 2010 sind die Bewegungssteuerungen von Sony und Microsoft; außerdem erwarten wir eine Reihe von echten 3D-Games.

Two Worlds II – Royal & Premium Edition

2. Quartal • Rollenspiel • PS3 / 360

Zum multilingualen Rollenspiel-Schwergewicht "Two Worlds 2" kommen zwei üppige Sonder-Editionen, die es in sich haben – vor allem bezogen auf den Preis. Das Royal-Bundle (u.a. mit Drachen-Figur, 64-seitigem Artbook, DVD, exklusiver Quest sowie drei Ingame-Items) kostet 80 Euro für Xbox 360 und 90 Euro für PS3. Die um jeweils 10 Euro günstigeren Premium-Editionen bieten neben dem Spiel einen 'Dragon-Mega-Pin' (40 x 40 mm), ein 55-Blatt Kartenspiel, den Soundtrack sowie ein exklusives Ingame-Item. Alle Editionen, auch die Standard-Fassung, bieten zudem ein Wendeposter der Antaloor-Weltkarte.



Tournament of Legends

Mai • Beat'em-Up • Wii

Nach dem ambitionierten Wii-Ego-Shooter "The Conduit" tun sich Sega und US-Entwickler High Voltage erneut zusammen: Bei "Tournament of Legends" stapft Ihr als Gladiator in die Arena und haut Mensch, Walküre oder Minotaur mit Schwert und Hellebarde auf die Rübe. Nicht ganz historisch korrekt, aber vielversprechend klingen magische Attacken, mit denen z.B. Pfeilregen heraufbeschworen werden, eine Löwenhorde erscheint oder ein Sack Giftschlangen loszischelt. Ein nette Anekdote am Rande: Bei unserem Probespiel des Titels auf der E3 vor gut acht Monaten hieß das Spiel noch "Gladiator A.D.", sah düsterer, erwachsener aus und steuerte sich schon recht wuchtig. Entscheidendes Detail: "Gladiator A.D." war saubrutal – tiefrote Blutfontänen, abgehackte Körperteile und Hinrichtungsszenen inklusive. In den neuen Bildern ist davon nichts mehr zu sehen – das wirft Fragen auf: Sind diese Elemente tatsächlich nicht mehr vorhanden oder hält Sega die 'grausamen Details' bewusst (noch) zurück?

Zum Vergleich seht Ihr links ein neues Bild von "Tournament of Legends", rechts einen Screenshot von der Frühfassung namens "Gladiator A.D.".







Dead to Rights: Retribution

2. Quartal • Action • PS3 / 360

Unsere Vorfreude auf das fertige Produkt konnte die jüngste Anspielrunde nicht anheizen: Noch wirken die Animationen unrund, die Texturen platt, die Faustkämpfe hampelig – vom angepriesenen dynamischen Spielgefühl war bei den Schlägereien nicht viel vorhanden. Die Ballermechanik ist besser: Einen Gegner zuerst ins Bein zu treffen und ihn dann in Zeitlupe mit einem Kopfschuss niederzustrecken, fühlt sich cool an. Obacht: In der aktuellen, böse-brutalen Fassung hat "Retribution" wenig Chancen auf eine USK-Freigabe.

SPIELE-TERMINE 2010

	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360		
UPDATE	Alpha Protocol	Sega	Action	PS3	360		3. Quartal
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter		360		
	Batman: Arkham Asylum 2	Warner	Action-Adventure	PS3	360		
	Brink	Bethesda	Action	PS3	360		3. Quartal
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	PS3	360		
	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3			
UPDATE	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	PS3	360		3. Quartal
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PS3	360		
	Enslaved	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		
UPDATE	Fable III	Microsoft	Rollenspiel		360		4. Quartal
	Fallout: New Vegas	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360		4. Quartal
NEU	FIA WRC	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360		3. Quartal
S.21	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel		360		
S.40	Front Mission Evolved	Square Enix	Action	PS3	360		
NEU	Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	Action-Adventure			Wii	
	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	PS3			3. Quartal
	Halo: Reach	Microsoft	Ego-Shooter		360		3. Quartal
NEU	Harry Potter: Die Heiligtümer des Todes	Electronic Arts	Action-Adventure	PS3	360	Wii	3. Quartal
	Hitman 5	Square Enix	Action	PS3	360		
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3	360		
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
NEU	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3	360	Wii	3. Quartal
S.16	Majin - The Fallen Realm	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360		
	Medal of Honor	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure		360		
	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure			Wii	3. Quartal
	Micky Epic	Disney	Action-Adventure			Wii	4. Quartal
	ModNation Racers	Sony	Rennspiel	PS3			
NEU	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	Namco-Bandai	Action	PS3	360		3. Quartal
S.40	NBA Jam	Electronic Arts	Sport			Wii	
NEU	New U Fitness First: Yoga & Pilates	F + F Distribution	Fitness			Wii	
	Ninety-Nine Nights	Konami	Action		360		
	No More Heroes	Ubisoft	Action	PS3	360		
S.89	No More Heroes 2: Desperate Struggle	Marvelous	Action			Wii	
NEU	Pirates of the Carribean: Armada der Verdammten	Disney	Action-Rollenspiel	PS3	360		
	Rage	Bethesda	Action	PS3	360		
	Sam and Max - Beyond Time and Space 2	Namco-Bandai	Adventure			Wii	
NEU	Sims 3	Electronic Arts	Simulation			Wii	4. Quartal
	Singularity	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360		
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	
	The Agency	Sony	Action	PS3			
	The Grinder	tba.	Action	PS3	360	Wii	
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3			
S.18	The Tower of Shadow	Konami	Action-Adventure			Wii	3. Quartal
	This is Vegas	Warner	Action-Adventure	PS3	360		
NEU	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action		360		
UPDATE	Trinity: Souls of Zill O'll	THQ	Action-Rollenspiel	PS3	360		
	Tron Evolution	Disney	Action	PS3	360		
	True Crime Hong Kong	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		
S.20	Vanquish	Sega	Action	PS3	360		
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3	360		

NBA Jam

2010 • Sport • Wii

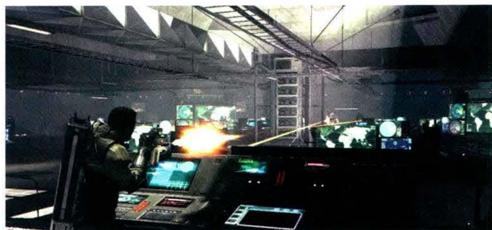
Electronic Arts belebt das 17 Jahre alte Spielprinzip wieder und schickt Euch in '2 vs. 2'-Matches (sowie neuen Spielmodi) auf das Parkett der NBA. Das temporeiche Action-Basketball wird mit Original-Sprachsamples unterlegt.



Front Mission Evolved

2010 • Action • 360

Square krempelt sein langlebiges rundenbasiertes Strategie-Rollenspiel um und schickt Euch erstmals als Fußsoldat in Third-Person-Ballereien. Schützenhilfe geben weiterhin 'Wanzer' – die traditionellen Mech-Einheiten.



gamescom

18. bis 22. August • Köln

Als inoffizieller Nachfolger der Leipziger Games Convention spielt die gamescom seit ihrer Premiere 2009 in der ersten Show-Liga. Rund 245.000 Gäste zockten sich letztes Jahr die Hände wund, wenngleich dem Besucher-Weltrekord nur wenige Spiele-Weltpremieren entgegenstanden.

Tokyo Game Show

17. bis 19. September • Tokio

Die größte japanische Publikumsmesse: Bis auf Nintendo, die der Veranstaltung traditionell fernbleiben, gibt sich die komplette fernöstliche Spielebranche ein Stelldichein. Im Vordergrund stehen heimische Entwicklungen, wenngleich 2009 ungewohnt viele US-Titel zu sehen waren – Japan hatte zu wenig zu zeigen.

Fable III

2010 • Rollenspiel • 360

Die Industrialisierung hält Einzug in Albion: Als Sohn oder Tochter des "Fable II"-Helden habt Ihr als Mittelloser die einmalige Chance, nach einer Revolution der neue König zu werden. Peter Molyneux erklärte auf der X10 einige der neuen Features, wobei ihm vor allem die sogenannte Touch-Funktion am Herzen lag. Durch einen einfachen Knopfdruck am linken Controller-Button nimmt man jede andere Figur an der Hand. Bei Kindern stärkt das die Bindung, Gegner wehren sich vehement gegen das Anfassen. Da es nun keine Gesundheitsanzeige oder sonstigen Einblendungen mehr gibt, zeigen Farbprägungen des Charakters Euren Lebensstatus. Statt Erfahrungspunkten habt Ihr nun eine Gefolgschaft – je mehr Freunde und Anhänger, desto mächtiger seid Ihr.





CRACKDOWN 2

Chaos in den Straßen, hoher Sachschaden, viele Tote und Verletzte – für Euch Mittel zum Weltenretter-Zweck.

"Alan Wake" hin, "Halo: Reach" her: Der Nachfolger eines in Deutschland offiziell nie erschienenen und trotzdem indizierten Sandbox-Shooters erregt leicht das Interesse von Freunden gepflegter Erwachsenen-Unterhaltung.

Schauplatz von "Crackdown 2" ist abermals die fiktive Stadt Pacific City, die zehn Jahre nach den Geschehnissen des Erstlings einem wilden Kampf von Warlords um die Vorherrschaft ausgeliefert ist. Tagsüber streunen Gangs durch nun belebtere Straßen, nachts sorgt die in Massen auftretende frische Gegnerspezies der 'Freaks' für Unruhe, eine Mischung aus den Flood-Gegnern von "Halo" und klassischen Untoten. Die Redewendung "ein Unterschied wie Tag und Nacht" ist in "Crackdown 2" sprichwörtlich zu nehmen und soll nicht nur durch sich dynamisch verändernde Lichtverhältnisse Bedeutung erlangen. Als Mitglied einer Spezialeinheit mit Superkräften befreit Ihr aus Third-Person-Ansicht die frei begeh- und befahrbare Chaos-Stadt. Nehmt mit konventionellen Waffen wie Pistole, Schrotflinte oder MG die Gegner ins Visier oder schleudert ihnen gleich einen Abfall-Container in die Zombie-Visage – die entsprechenden Orbs vorausgesetzt.



360 Dank eines aufrüstbaren Kampfanzuges, der Euch sogar zeitweilig fliegen lässt, sorgt Ihr als kompromissloser Polizist für Ruhe – und jede Menge toter Gegnerleiber.

Wie schon im Vorgänger erlangt Ihr durch deren Einsammeln neue Kräfte und springt beispielsweise superheldengleich extrem hoch oder weit. Neben diesen statischen Sammelobjekten verlangen die mächtigen 'Renegade-Orbs' Jagdkünste, da sie sich von Euch wegbewegen und eingefangen werden müssen. Benutzt einen der fahrbaren Untersätze oder gleich den Kampfhubschrauber. Gegen die in Gruppen auftretenden Feinde – in einer gezeigten Mission wollen Euch bis zu 100 Gang-Mitglieder gleichzeitig aufhalten – setzt Ihr Euch durch schnelle Bewegungen zur Wehr: Ballern, auf einen Container springen, Kugeln ausweichen, in der Luft den neuen Gleiteranzug ausgepackt, der Euch durch die Lüfte segeln lässt, und dabei eine Granate auf den Mob werfen – das gehört zum "Crackdown 2"-Alltag. *pu/gw*



360 Ihr schießt nicht nur auf humanoide Gang-Mitglieder, sondern auch auf eine neue zombieähnliche Gegnerspezies.

System	**360**
Entwickler	**Ruffian Games, Schottland**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Action**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
» frei erkundbare Welt zum Zerstören
» abwechslungsreichere Missionsstruktur
» Koop-Kampagne für 4-Spieler
» neue Fahrzeuge und Hubschrauber

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» Story und Gegnerdesign nur Durchschnitt

FAZIT » Kooperative Sandbox-Action im Comic-Stil mit coolen Superhelden-Fähigkeiten, vielen Fahrzeugen und massig Feinden.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: ARMADA DER VERDAMMTEN

Vergesst Jack Sparrow: Als Freibeuter zieht Ihr in ein gewaltiges Abenteuer voller Freiheiten und Seeschlachten.

Habt Ihr nach dem mäßig unterhaltsamen dritten "Pirates of the Caribbean"-Film (und -Spiel) auf eine Fortsetzung der Piratenabenteuer gewartet? Nein? Wir auch nicht. Disney lässt seine Marke trotzdem nicht brachliegen und setzt uns ein neues Spiel vor, das sich jedoch nicht direkt um die Abenteuer von Jack Sparrow & Co. dreht.

Trotzdem – oder vielleicht gerade deswegen – hat es den Anschein, als ob die "Armada der Verdammten" uns alle positiv überraschen könnte. Denn das, woran gerade bei Propaganda Games ("Turok") in Vancouver gewerkelt wird, sieht nicht nur optisch lecker aus, sondern bedient sich auch klug bei Ideen von gelungenen Vorbildern: Vor allem "Fable" haben sich die Macher ganz genau angesehen, doch auch "Fallout 3" wird als wichtige Einflussquelle angegeben.

Das Abenteuer spielt rund zehn Jahre vor dem ersten Film, deshalb bereist Ihr zwar bekannte Orte wie Tortuga oder Port Royale, trefft aber kaum auf prominente Namen: Einige Charaktere sollen zwar auftauchen, doch wir bezweifeln, dass es sich um Jack Sparrow handeln dürfte. Als Jungpirat Sterling macht Ihr Euch auf die Reise und habt das Pech, an ein übernatürliches Wesen zu geraten, das Euch verflucht. Danach folgt Ihr entweder der noch geheim gehaltenen Story oder Ihr erkundet die weitläufige Welt: Hunderte von Inseln und zahlreiche Städte warten darauf, von Euch besucht zu werden; fast überall findet Ihr Nebenmissionen oder Schätze. Den Weg zwischen den Landmassen legt Ihr stilecht mit einem Schiff zurück – und zwar nicht wie bei "Sid Meyer's Pirates" als kleines Symbol auf einer Karte, sondern ganz nah dran aus der normalen Spielperspektive. Das Meer bleibt keine glatte Fläche, sondern gerät bei schlechtem Wetter auch mal kräftig in Wallung.

Freilich ist die Karibik alles andere als friedlich, weshalb es regelmäßig zu Gefechten kommt: An Land werden diese actionreich ausgetragen, wobei die Entwickler kein reines Buttongehämmere einplanen, sondern auch etwas Taktik und Magie beimischen. Auf See ist Fernkampf Trumpf, für den Ihr Eure Crewmitglieder einspannt und sie zum Beispiel bei Geschützen postiert oder zu Reparaturen verdonnert. Was und wie Ihr Euch hier und im normalen Geschehen verhaltet, spielt eine entscheidende Rolle: Ähnlich wie bei "Fable" beeinflusst jede Entscheidung Euren Charakter und damit Euer Aussehen, den Fortschritt der Geschichte wie auch die Reaktion der Menschen auf Euch. *us*



360 Die Reisen über das Meer erlebt Ihr hautnah mit: Wenn Ihr unruhige Gewässer befahrt und eine andere Fregatte angreift, geht es rund.



360 In den Städten der Piratenwelt herrscht reges Treiben: Von schweren Jungs bis hin zu leichten Mädchen trefft Ihr auf alle Bevölkerungsschichten.



360 In schummrigen Kneipen kommt die schicke Grafik gelungen zur Geltung.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Propaganda Games, Kanada**
Hersteller	**Disney Interactive**
Genre	**Action-Rollenspiel**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » erzählt nicht einfach die Geschichte der Filme nach
- » umfangreiche, offene Welt mit zahlreichen erkundbaren Inseln
- » richtige Seefahrt möglich
- » Verhalten beeinflusst die Story

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » Kampfsysteme dürfen nicht zu simpel sein
- » Gut-/Böse-Wandlung braucht Tiefgang

FAZIT » Man nehme eine ordentliche Portion "Fable", mische "Fallout 3" hinzu und lasse es über dem Lizenzfeuer köcheln – das Ergebnis könnte ein packendes Piratenabenteuer sein.

COM!NG PSP • DS

SPIELE-TERMINE						HANDHELD
	2weistein: Die Mathe-Helden von Trillion	Brainmonster	Adventure		DS	1.3.
	Adventures to Go	F + F Distribution	Strategie	PSP		5.3.
	Bibi Blocksberg: Das große Hexenbesenrennen	Kiddinx	Simulation		DS	2010
	Bibi Blocksberg: Grundschule Mathematik Klasse 1-4	Kiddinx	Simulation		DS	5.3.
	Bibliothek der klassischen Bücher	Nintendo	Simulation		DS	5.3.
	Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco-Bandai	Rollenspiel		DS	2010
	Dead or Alive: Paradise	Tecmo	Sport	PSP		2. Quartal
	Dementium II	SouthPeak	Action		DS	5.3.
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PSP	DS	2010
NEU	FIFA World Cup 2010 Südafrika	Electronic Arts	Sport	PSP		29.4.
S.43	God Eater	Namco-Bandai	Action	PSP		2010
	Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel		DS	2010
NEU	Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	Action-Adventure		DS	2010
	Infinite Space	Sega	Rollenspiel		DS	26.3.
	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner	Action-Adventure		DS	26.3.
NEU	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PSP	DS	3. Quartal
S.43	Mega Man Zero Collection	Capcom	Action		DS	3. Quartal
	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	Action-Adventure	PSP		27.5.
	Musik für Kids	dtp	Simulation		DS	12.3.
S.43	Picross 3D	Nintendo	Denken		DS	5.3.
	Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Ubisoft	Action-Adventure	PSP	DS	Mai
	Puzzle Quest 2	Namco-Bandai	Geschicklichkeit		DS	2. Quartal
	Secret Saturdays	Koch Media	Action-Adventure	PSP		März
S.62	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	PSP		4.3.
NEU	Sims 3	Electronic Arts	Simulation		DS	4. Quartal
	So Blonde: Zurück auf die Insel	dtp	Adventure		DS	26.3.
S.73	Sonic Classic Collection	Sega	Jump'n'Run		DS	12.3.
	Tim und Struppi: Das Geheimnis der 'Einhorn'	Ubisoft	Adventure		DS	2010
	Tour de France Saison 2010	Koch Media	Simulation	PSP		3. Quartal
	UFC 2010	THQ	Sport		DS	28.5.
	Yu-Gi-Oh! 5Ds World Championship 2010: Reverse of Arcadia	Konami	Simulation		DS	März

Mega Man Zero Collection

3. Quartal • Action • DS

Die vier "Zero"-Episoden von "Mega Man 9"-Entwickler Inti-Creates auf dem Game Boy Advance gehören zu den besten Spielen der langlebigen Serie – detaillierter 2D-Grafik, verschachtelten Levels, interessanten Fähigkeiten und Waffen von Alternativ-Held Zero und ein paar clever eingesetzten Rollenspiel-Elementen sei Dank. In diesem Sommer veröffentlicht Capcom alle vier Spiele gemeinsam auf einem DS-Modul. Das ist nicht zuletzt wegen der Seltenheit mancher Game-Boy-Originale ein verlockendes Angebot.



DSi XL

5. März



In den Farben Bordeauxrot und Dunkelbraun erscheint der bis dato größte Nintendo-Handheld für rund 180 Euro. Trotz gleicher Auflösung (256 x 192 Pixel) beeindrucken die Bildschirmmaße während des Probespiels – das Bild wirkt nie pixelig, zudem erlaubt der größere Betrachtungswinkel bequemes Über-die-Schulter-Schauen. Die XL-Variante ist um 96 Gramm schwerer als der DSi und lässt sich nicht mehr so leicht in die Hemdtasche stecken – für's DS-Zocken zu Hause gibt es aber keine bessere Alternative.

Picross 3D

5. März • Denken • DS



Nintendo verpasst dem beliebten Zahlen- und Fehlerknobler eine dritte Dimension: Wie beim 2D-Vorgänger ist es Eure Aufgabe, anhand einer begrenzten Zahl an Nummernvorgaben herauszufinden, welche und wie viele Blöcke Ihr aus einem großen, frei drehbaren Quader herausmeißeln müsst, um das darin versteckte Motiv freizulegen. Das sieht auf den ersten Blick konfus aus, aber ein eingängiges Tutorial erklärt die Regeln vorbildlich, so dass Ihr schnell mit dem Stylus loslegt. Achtung: Trotz der knuffigen Aufmachung ist "Picross 3D" spürbar kniffliger als das 'flache' Original, aber ähnlich motivierend.

God Eater

2010 • Action • PSP

In Japan erfreut sich "Monster Hunter" nach wie vor ungebrochener Beliebtheit. Kein Wunder, dass auch Firmen wie Namco-Bandai ein Stück vom Dino-Kuchen abhaben wollen. "God Eater" wirkt beim ersten Zusehen wie die Science-Fiction-Variante des Capcom-Hits, allerdings unterscheidet es sich spielerisch: Die Kämpfe erinnern in ihrer Dynamik an "Devil May Cry" und die Rollenspiel-Elemente geben dem Spiel Würze. Das Lock-On-System hilft unerfahrenen Spielern.

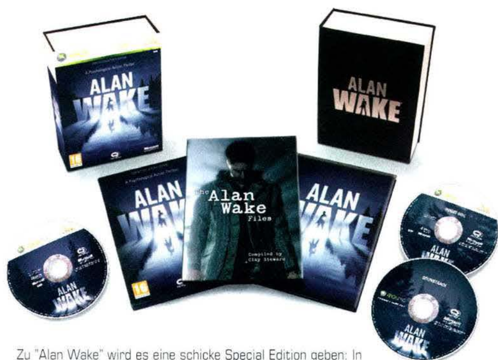


ALAN WAKE

Kleine Taschenlampe brenn, schreib ich fürcht' mich in den Himmel: M! fasst sich ein Herz und spielt Probe.

Nach sechs Jahren Entwicklungszeit haben die finnischen "Max Payne"-Schöpfer Remedy ihr neues Werk endlich beendet, der 21. Mai steht als europäisches Veröffentlichungsdatum des exklusiven Xbox-360-Titels fest. Auf Mircosofts Hausmesse X10 in San Francisco standen erstmals die Anfangsszenen zum Anspielen bereit – was wir mit Freude in die Tat umsetzten. Die bisherigen Andeutungen zur Mystery-Handlung und der episodischen Erzählweise haben neugierig gemacht: Wie wird sich der Mix aus Action-Adventure, Fernsehserie und Mystery-Roman anfühlen, wenn man selbst den Controller in die Hand nimmt?

In der ersten Spielszene betritt der Schriftsteller Alan Wake ein typisches US-Frühstücksdiner. Dort soll er von einem gewissen Carl Stucky den Schlüssel für das Ferienhaus ausgehändigt bekommen, in dem er sich verschanzen will, um endlich seine Schreibblockade aufzuheben. Schon hier fällt auf, dass sich die Kamera selbst bei Dialogszenen mit anderen Personen fast nie ganz von Hauptcharakter trennt. Dadurch wird der Erzählfluss der stets präsenten Begleitstimme auch optisch nicht unterbrochen. Erst als Alan im hintereren Teil des Lokals in einem dunklen Gang auf eine ältere Dame trifft, wechselt das Bild zu einer Einzelanimation. Wer war die mysteriöse Frau, die ihm kommentarlos den Schlüssel aushändigt, und warum ist Carl nicht am vereinbarten Treffpunkt? Dies soll für Alan Wake nicht das letzte Rätsel sein.



Zu "Alan Wake" wird es eine schicke Special Edition geben: In dieser findet Ihr neben dem Spiel samt eines exklusiven Audio-Kommentars eine Making-of-DVD, den Soundtrack, ein 144 Seiten starkes Mini-Buch rund um Alan Wake sowie Download-Codes für den ersten Zusatz-Inhalt, Avatar-Gegenstände und ein ansehnliches Dashboard-Thema.



360 Am Tag sieht das Küstenstädtchen Bright Falls wie ein beschaulicher Urlaubsort aus.

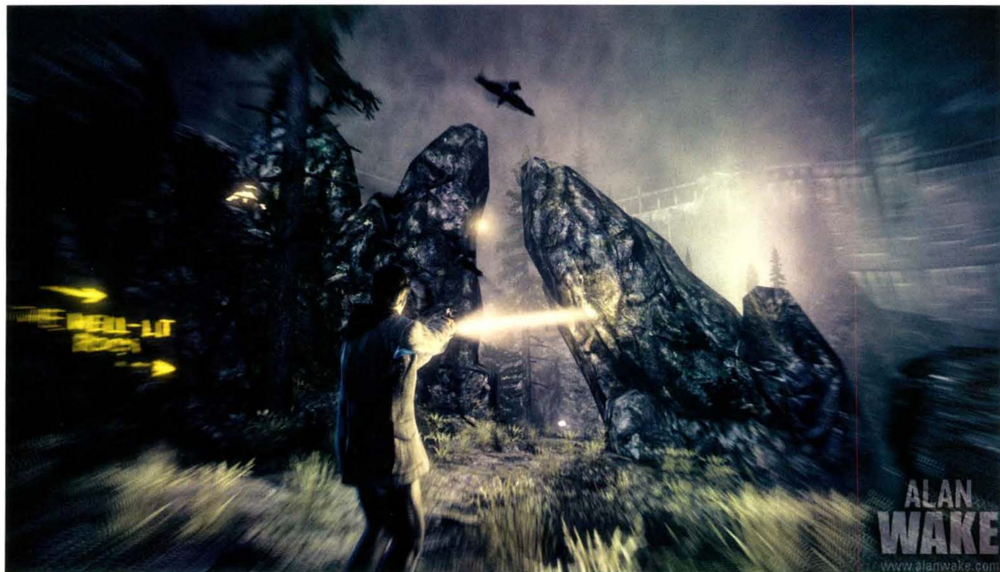
Verloren & verwirrt

An dieser Stelle springt die Handlung: Ähnlich wie eine Fernsehserie fasst der Satz "Previously on Alan Wake" (was bisher geschah) die vorherigen Ereignisse zusammen. Jetzt finden wir Alan Wake in einem Waldstück neben dem Wrack seines Autos wieder, die Stimme wirkt deutlich gestresster und wir erfahren, dass seine Frau Alice verschwunden ist. Wie die Spielfigur brauchen wir einige Augenblicke, bis wir uns in dem dichten und sehr detailreich modellierten Waldterrain orientiert haben. In der Entfernung erkennt man jenseits eines Flusstals eine Tankstelle. Auf der Suche nach Hilfe folgt Alan einem Pfad, schon nach wenigen Metern lassen auftauchende Schatten und Lichteffekte Gänsehaut entstehen. Wer versteckt sich im Wald – oder waren das keine realen Figuren?

Beim Klettern über kleinere Felsen und Baumstämme fällt auf, das die Animation der Beine noch etwas hakelig wirkt. Optisch und spielerisch werden wir jedoch nach wenigen Spielminuten extrem tief ins Geschehen gezogen. Die lange Entwicklungszeit lässt sich schon beim Anblick der ersten Levels nachvollziehen.



360 Bad Moon Rising: In puncto Szenario und Thematik wirkt "Alan Wake" wie ein Videospiel-gewordener Stephen-King-Roman.



360 Ohne Taschenlampe seid Ihr aufgeschmissen: Um in der Dunkelheit nicht gleich Opfer der düsteren Gestalten zu werden, braucht Ihr eine Lichtquelle.

Sam Lake, der bei Remedy für die Handlung und alle Dialoge des Spiels verantwortlich zeichnet, betont die Gewissenhaftigkeit, mit der das 45 Mann starke Team an diesem Spiel gearbeitet hat. "'Alan Wake' ist ein Spiel, das durch die Handlung angetrieben wird", sagt der gebürtige Finne. "Erst wenn die Story überzeugt, kann sie in Kombination mit der Technik auch den Spieler fesseln. Wir haben uns tatsächlich eher von Büchern und Fernsehserien sowie generell der Popkultur leiten lassen. Da war eine Serie wie 'Twin Peaks' wichtiger als manches Videospiel."

Auf dem Weg durch den Wald findet Alan Manuskriptseiten eines Buches, das er anscheinend selbst verfasst hat. Wie konnte es passieren, dass die beschriebene Handlung grausame Wirklichkeit wird? Noch während man sich darüber Gedanken macht, attackiert ihn eine Gestalt mit einer Axt. Alan kann sich nach kurzer Suche selbst bewaffnen, doch schon bald merkt er, dass er gegen seine Feinde eine spezielle Taktik anwenden muss: Ähnlich wie bei Vampiren sorgt erst die Kombination aus Lichtstrahl via Taschenlampe plus gut gezieltem Schuss aus einer Waffe für das Ableben. Auf seiner Flucht in Richtung Tankstelle und rettendem Telefon sorgt diese Spielidee immer wieder für Hochspannung. An einer Stelle kann sich Alan Wake der Menge von Gestalten nur erwehren, weil er unter einem lichtstarken Generator steht, den er über ein kurzes Quick-Time-Event im richtigen Moment anwirft. Auch das regelmäßige Nachladen von Batterien bringt zusätzliche Spannung in die Konfrontationen, die in einer dramatischen Zeitlupe ablaufen. In Leuchtfarbe geschriebene Botschaften seiner Frau, die nur im Licht der Taschenlampe zu lesen sind, dienen Alan an bestimmten Stellen als Wegorientierung. Fortsetzung folgt! *gw*

Wie konnte es passieren, dass geschriebene Worte Wirklichkeit werden?



360 Die Grafik von "Alan Wake" ist ausgesprochen atmosphärisch und setzt vor allem die zentralen Licht- und Schatteneffekte gelungen in Szene.



360 Gegen die Scheinwerfer eines Autos haben die Schattenwesen keine Chance: Habt Ihr eine Waffe dabei, könnt Ihr die Feinde endgültig ausradieren.

System	360
Entwickler	**Remedy Entertainment, Finnland**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**21. Mai**

DAS GEFÄLLT UNS
- überzeugende Erzählstimmen
- grandiose Hell-/Dunkel-Effekte
- packende Story
- einwandfreie Spielmechanik
- filmische Inszenierung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- einzelne Laufanimationen wirken holprig
- Zeitlupenanimationen an bestimmte Waffen gebunden

FAZIT » **Nach "Heavy Rain" steht der nächste spannende Mix aus Thriller und spielbarem Film an. Dank der starken Bindung an den Hauptcharakter winkt ein extrem intensives Spielerlebnis.**

PHILIPS G7000

Erschienen:	1978
Startpreis:	ca. 400 DM
Hersteller:	Philips/Magnavox
Verkaufte Geräte:	ca. 2 Millionen
Spiele:	ca. 70

Technik: Auf den ersten Blick vermittelt das wuchtige G7000 einen seriösen und hochentwickelten Eindruck. Unter der Folientastatur arbeiten jedoch keine fortschrittlichen Prozessoren, insbesondere der P8245-Grafikchip von Intel bietet im Vergleich zu den Mitbewerbern von Atari, Mattel & Co. mit 144 x 96 Pixel die geringste Auflösung. Noch bodenständiger gibt sich die Farbpalette mit gerade mal zwölf Farben, von denen acht zeitgleich auf dem Bildschirm zu sehen sind. Nimmt man die maximal vier Sprites dazu, wundert einen die triste Optik der meisten Spiele kaum. Der begleitende Sound erstreckt sich auf Pieps und Tröt – lediglich ein Kanal steht bereit. Mit dem G7400, das alle alten Videopac-Module abspielt, verbessert Philips die Grafik dezent. Mehr Rechenpower erhält die Konsole jedoch nur mit den Hardware-Erweiterungen der Schach- und Heimcomputer-Aufsätze – diese sind aber exklusiv für die jeweiligen Titel reserviert und werden von anderen Spielen nicht genutzt.

Marktbedeutung: Mit dem G7000 ist Philips zwar vor dem Atari VCS 2600 auf dem Markt, gerät dennoch schnell ins Hintertreffen. Die Computertastatur mag bei Eltern eine gewisse Sympathie wecken, die Kids orientieren sich an Spielspaß und Spielemarken. In beiden Fällen kommt das Philips-System unter die Räder: Während für das VCS ein Arcade-Hit nach dem anderen umgesetzt wird, hält das G7000 mit namenlosen Klonen und anderen schwachen bis schäbigen Titeln dagegen. Trotz guter Verfügbarkeit in fast allen europäischen Ländern (u.a. mit Lizenzbauten von Schneider, Radiola und Brandt) versinkt das G7000 weit vor dem Videospielcrash 1984 in der Bedeutungslosigkeit. Der letzte Aufschrei in Form des G7400 verhallt kommentarlos, außer Parker und Imagic unterstützt kein Fremdanbieter die Philips-Konsole. Auch in den USA scheitert das Gerät, dort als Magnavox Odyssey 2.

Spiele: Philips verfolgt einen multimedialen Ansatz, bevor dieses Wort überhaupt erfunden ist. Während sich Atari & Co. auf Spiele konzentrieren, wollen die Holländer die ganze Familie unterhalten und fortbilden. Insofern die Schreibmaschinentastatur, die mathematische Lernspiele, Verkehrserziehung, Musik- und Basic-Anwendung besser bedienbar macht. Doch dieses vielfältige und exklusive Angebot an Casual Games (darunter drei außergewöhnliche Brettspiel-/Videospiel-Kombis) kann nicht über den Mangel an hochwertigen und bekannten Spielen hinwegtäuschen. Die Philips-Programmierer setzen nur wenige Glanzlichter, die das G7000 zudem technisch nicht ausreizen. Die Grafik der meisten Games erinnert aus heutiger Sicht an zusammengesetzte "Tetris"-Bausteine, mit dem G7400 kam wenigstens eine farbige Hintergrundoptik dazu (Videopac+). In Erinnerung bleibt die Konsole in erster Linie wegen des thematisch vielfältigen Software-Angebotes, nicht wegen einzigartiger Spiele.

Sammelsurium: So trist der Rückblick auf die Spiele, so sehr freuen sich Sammler über das große Angebot an Konsolenvarianten, Zubehör und Spiele-Bigpacks. Während die meisten Philips-Titel bis etwa zur Nummer 50 günstig und problemlos zu bekommen sind, wird es ab 57 teuer – je später die Veröffentlichung, desto geringer die Auflage, desto höher der Preis. Auch die hochwertig aufgemachten und ausgestatteten Brettspiele, mehrere Hardware-Aufsätze und das nur in den USA ausgelieferte Sprachmodul "The Voice" wecken den Sammlerinstinkt. Von den vielfältigen Hardware-Ausführungen (ein XXL-Schmunzler geht an das skurrile G7200 mit eingebautem Mini-Fernseher) ganz zu schweigen – macht sich alles prima in der Retro-Vitrine. Auch haben etliche Länder exklusive Veröffentlichungen zu bieten; die beiden CSV-Verkehrsspiele in Deutschland, Jo-Pac-Cartridges in Frankreich oder sprechende Spiele in den USA.





Philips versucht, das G7000 als Spiel- und Lerncomputer zu positionieren. Das Spektrum an Programmen ist enorm, aber es fehlen bekannte (und gute) Games.



Das G7200 (hier die dunkelblaue Schneider-Variante) entspricht technisch dem G7000, erfreut aber mit einem Schwarz-Weiß-Monitor. Die Diagonale beträgt 9 Zoll.

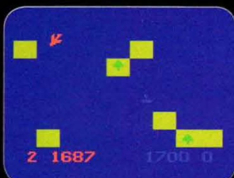


1983 erscheint mit dem G7400 ein Update mit verbesserter Grafikleistung. Es ist abwärtskompatibel, entpuppt sich aber als Verkaufsflop.

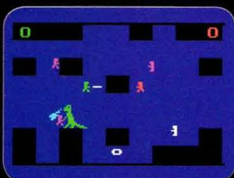



Serien!

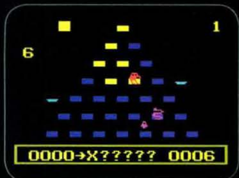
Spiele von Fremdanbietern und die 'Master Strategy'-Reihe.



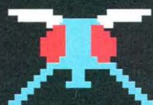


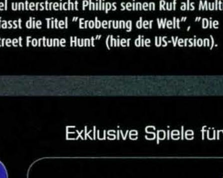
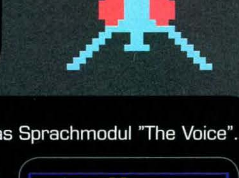







Im Gegensatz zu Parker erfindet der US-Anbieter Imagic eigene Spielemarken und setzt die Hits "Atlantis" und "Demon Attack" respektabel für das G7000 um. Leider bleibt es bei den zwei Titeln, da die Verkaufszahlen sehr schwach ausfallen.



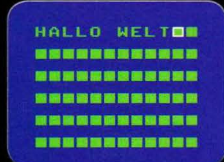




Mit der Verbindung von Computer- und Brettspiel unterstreicht Philips seinen Ruf als Multimedia-Vorreiter. Die 'Master Strategy'-Serie umfasst die Titel "Eroberung der Welt", "Die Suche nach den Ringen" und "The Great Wall Street Fortune Hunt" (hier die US-Version).

Parker setzt auf bekannte Namen aus Spielhalle, Film und Comic – vier Chartstürmer werden auch als Videopac-Version veröffentlicht. Oben seht Ihr die Umsetzungen von "Frogger", "Popeye", "Q*bert" und "Super Cobra".

Sprache!

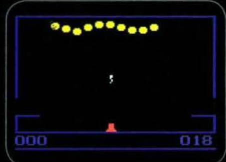
Exklusive Spiele für das Sprachmodul "The Voice".



Type & Tell



Nimble Numbers Ned



Sid the Spellbinder

Special-FX

Eine Auswahl von 'Plus'-Spielen mit verbesserter Hintergrundgrafik.



Trans American Rally (#60)



Helicopter Rescue (#59)



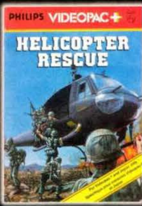
Nightmare (#53)



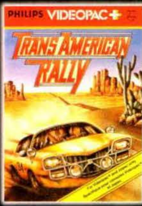
Norseman (#56)

Sammeln!

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



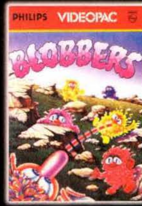
Nur wenige Module liefen exklusiv auf dem G7400, darunter "Helicopter...



...Rescue" und "Trans American Rally" – die letzten Philips-Titel.



Als eines von wenigen Spielen bietet "Air Battle" von Haus aus '+'-Grafik.



"Blobbers" ist das letzte Philips-Spiel ohne 'Videopac+'-Grafikbonus.



Der Heimcomputer-Aufsatz (nur für G7400) ist das seltenste Zubehör. Nicht zu verwechseln mit dem Modul "Computer Programmer".



Auch "Schach" gab es nur in Verbindung mit zusätzlicher Rechenpower, sprich Hardware-Aufsatz.



Lange vor "Wii Music" will Philips den Videospielern musikalische Grundkenntnisse vermitteln. Die Schablone passt auf die Schreibmaschinen-Tastatur.



Das Sprachmodul "The Voice" erscheint nur in den USA für das Odyssey 2, ist aber mit dem europäischen G7000 kompatibel.



Killer Bees (#52)



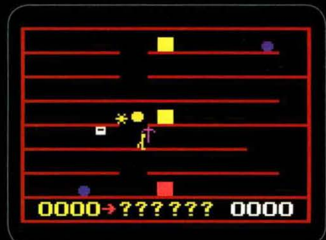
Loony Balloon (#54)

Spielen!

10 Spiele für das G7000, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



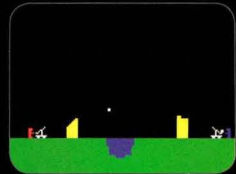
Super Mampfer / Munchkin (#38)



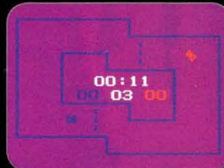
Pickel Peter / Pickaxe Pete (#43)



Krieg im Weltall / Cosmic Conflict (#11)



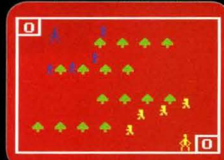
Katapult / Stone Sling (#20)



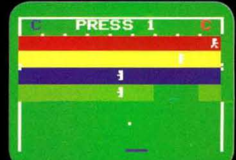
Race & Spin-Out & Cryptogram (#01)



Freiheitskämpfer / Freedom Fighters (#39)



Schlachtfeld / Battlefield (#30)



Dämme sprengen / Dam Buster (#29)



Revolverhelden / Gunfighter (#14)



Kunstspringer / Jumping Acrobats (#33)

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesen Monat suchen wir nach dem ersten...



Wer hat's erfunden?

Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Quick Time Event

In dieser Ausgabe testen wir Sonys prestigeträchtiges Adventure "Heavy Rain", das auf vergleichsweise ungewöhnliches Spieldesign setzt: Vor filmreifer Kulisse bewegt sich der Spieler gelegentlich frei durch verregnete Szenarien, meist drückt er jedoch während eingespielter Videosequenzen eingeblendete Richtungen und Tasten, um die Story am Laufen zu halten beziehungsweise um die weitere Entwicklung der verschiedenen Handlungsverläufe zu bestimmen. Den Fokus auf sogenannte Quick-Time-Events (QTE) mögen dabei manche Spieler als Einschränkung empfinden, doch ermöglicht er überhaupt erst eine derartige Inszenierung.

Definieren wir zum besseren Verständnis zunächst den Begriff 'Quick-Time-Event' so, wie ihn Segas Japan-Epos "Shenmue" 1999 eingeführt hat: Spielpassagen werden durch selbst ablaufende Sequenzen unterbrochen, deren Fortgang durch das rechtzeitige Drücken eingeblendeter Symbole gewährleistet wird. Auf diese Weise meistert Ryo Hazuki elegant Verfolgungsjagden, Kletterpassagen und Kämpfe, Leon S. Kennedy zeigt Krauser in "Resident Evil 4", wo der Hammer hängt und "God of War"-Held Kratos zerlegt mit Hilfe der QTEs bildschirmfüllende Monstren in cineastischer Manier. Die Idee dahinter ist simpel: Szenen, die anderweitig nicht so imposant inszeniert werden könnten, laufen als Film ab. Dabei wird der Spieler nicht zum bloßen Zuschauer degradiert, sondern bleibt am Geschehen beteiligt. So spektakulär das oftmals auch aussehen mag, der Einsatz von Quick-Time-Events birgt für die zu erzählende Geschichte eine große Gefahr: Wer darauf bedacht ist, den nächsten Tastendruck nicht zu verpassen, tut sich schwer, den Ereignissen im Video zu folgen. Doch wer hat dieses zweischneidige Spielspaßschwert erfunden?

Bereits 1983 finden wir im Laserdisc-Automaten "Dragon's Lair" einen Vorläufer moderner Quick-Time-Events, noch älter ist Ralph Baers Reaktionsspielzeug Senso, das ab 1978 den Markt erobert. Ob im Zeichentrickfilm oder bei der Farbensuche: Wer zu langsam reagiert, verliert! Doch es ist weder "Shenmue", das lediglich den Begriff etabliert, noch ist es "Dragon's Lair", dessen Spielmechanik ausschließlich aus dem Nachdrücken von Richtungen besteht. Das widerspricht eingangs vorgenommener Definition. Anderenfalls müsste man auch Musikspiele als Quick-Time-Event bezeichnen, selbst die Disziplinen aus "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" fielen darunter.

Das erste Mal werden die umstrittenen Reaktionstests in Segas "Die Hard Arcade" eingesetzt, das in Japan als "Dynamite Deka" bekannt ist. Nur vage an die "Stirb langsam"-Filme angelehnt, verprügelt Ihr im hierzulande indizierten Titel etliche Gegner. Zwischendurch rennt Euer Alter Ego durch Flure und rempelt weitere Feinde um, sofern Ihr schnell auf Einblendungen reagiert – damals eine überraschende Idee, heute wird sie bisweilen überstrapaziert, wie etwa "Ninja Blade" zeigt. Redaktionsintern streiten wir fleißig, welche Variante der Quick-Time-Events die bessere ist: gleichbleibende Tastenkombinationen wie in "Shenmue" oder "Ninja Blade", deren Reihenfolge der Spieler bei mehrmaligem Scheitern auswendig lernen kann, oder flexible Kommandos à la "Resident Evil 4" oder "God of War", die sich mit jedem Versuch verändern und die Herausforderung hoch halten – was denkt Ihr? *mh*



1996 erscheint für Sega Saturn und die Spielhalle "Dynamite Deka", das im Westen als "Die Hard Arcade" vermarktet wird.

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Die Wegbereiter

Dragon's Lair



Wer nicht schnell genug die richtige Taste drückt, sieht ab 1983 einen von Ritter Dirks zahlreichen Todes-Clips.



Kein Videospiel, aber Vorreiter der Reaktionstests: "Senso" aus der Spieleschmiede MB.

Shenmue...
...gibt dem Kind einen Namen



Resident Evil 4...
...integriert QTEs besonders gut



Ninja Blade...
...übertreibt den Einsatz schamlos



SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

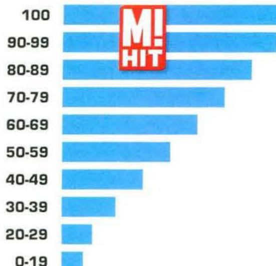
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Heavy Rain (PS3)
Hört zurzeit: Story of the Year - The Constant, Tool - 10000 Days


"SUPER"

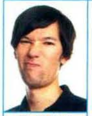
Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Heavy Rain (PS3), No More Heroes 2, Fragile Dreams (Wii)
Hört zurzeit: Mia, Parkway Drive


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Mass Effect 2 (360)
Liest zurzeit: Guy Gavriel Kay - Tigana
Hört zurzeit: Darwinia-Soundtrack


"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Heavy Rain (PS3)
Sieht zurzeit: Soap & Skin live
Hört zurzeit: DJ Scotch Egg - Drumized


"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: FIFA 10, Bad Company 2, Darwinia+ (alle 360)
Hört zurzeit: Lostprophets - Betrayed


"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Final Fantasy XIII (PS3)
Hört zurzeit: Andreas Vollenweider - Caverna Magica

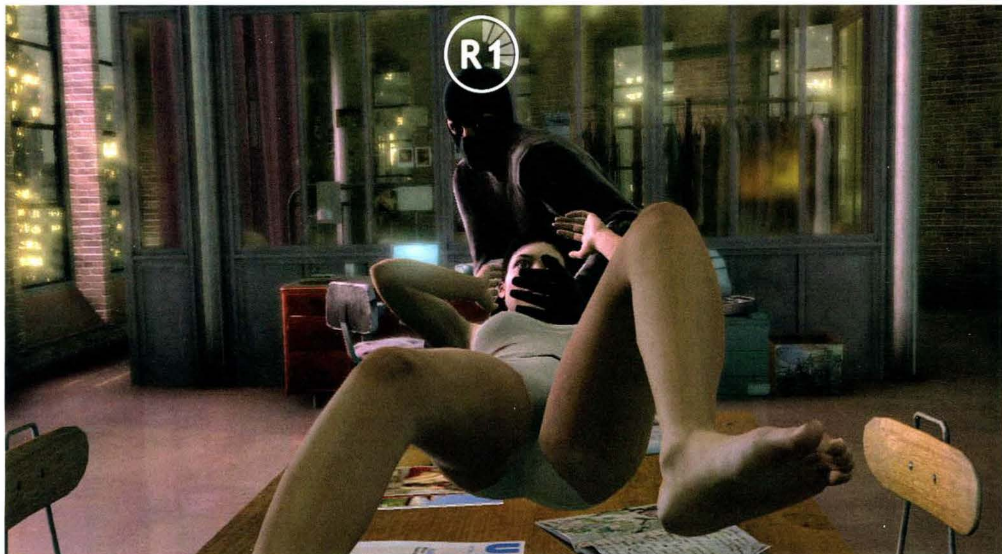

"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: God of War III (PS3), Tekken 6 (PS3)
Sieht zurzeit: Gerhard Polt (DVD)

Heavy Rain

PS3 Adventure 16





PS3 Reporterin Madison wird in ihrem Loft von Einbrechern überfallen. Während des packend inszenierten Kampfes müsst Ihr zahlreiche Quick-Time-Events meistern.

Ein Kind wickeln. Duschen. Im Garten mit den Kindern herumtollen. Ein Stück Pizza aufwärmen. Sich küssen. Milch trinken. Eine Tüte Süßigkeiten kaufen. Schaukeln. Sich schminken.

Munitionslager in die Luft jagen. Monstern die Köpfe abhacken. Autos von der Straße rammen. Städte bombardieren. Gefängnisse infiltrieren. Riesenroboter kommandieren. Von Planet zu Planet hüpfen.

Zwischen diesen beiden Auflistungen von Tätigkeiten besteht ein gravierender Unterschied: Erstere sind Handlungen des täglichen Lebens; wir erledigen sie vor dem Gang zur Arbeit, in Geschäften, zu Hause oder bei Freunden. Manche davon sogar widerwillig – sie machen keinen Spaß, müssen aber sein.

Die zweite Aufzählung durchleben wir Tag für Tag in virtuellen Welten. Vor der Konsole fechten wir Alienkriege aus, schlüpfen in die Haut unsterblicher Superhelden oder mutieren zum Pixel-Italiener. Wer nicht in der Realität Soldat, Terrorist oder Geheimagent ist, dem öffnet das Videospiel verschlossene Pforten – natürlich meist in patriotisch geschönter oder unrealistisch bonbonbunter Ausführung. Wenn ein Titel jedoch versucht, alltägliche Handlungen in den Spielverlauf einzubetten, dann erregt er Aufmerksamkeit – gerade weil das Normale, das Langweilige in Spielen eigentlich keinen Platz hat. Das war im Jahr 2000 so, als wir in "Shenmue" als Ryo Hazuki Schränke durchwühlten, Cola tranken und sogar einen Job antraten.

Und es funktioniert bei "Heavy Rain", einem der am sehnlichsten erwarteten Spiele des Jahres 2010, erneut. Besonders während der ersten Spielstunden, in denen sich die interaktive Thriller-Drama-Krimi-Action-Mixur sehr viel Zeit lässt, erledigt Ihr eine Vielzahl höchst trivialer Dinge – alle von uns eingangs beschriebenen Handlungen kommen so tatsächlich im Spiel vor.

Und weil eine solche Vielzahl unterschiedlicher Aktionen nach einem einfachen, stets gleichen Kontrollschema verlangt, baut Entwickler Quantic Dreams auf eine kontextsensitive Knopfbelegung: Mal brecht Ihr mit der X-Taste eine Tür



PS3 Beklemmende Szene: Shelby hievt den leblosen Körper einer Frau aus der Wanne. Für solche Kraftakte müsst Ihr oft mehrere Tasten gleichzeitig drücken und halten.



"SUPER"

Michael Herde

Man merkt dem Spiel seine französische Herkunft an: Statt sich am geleckten Hochglanz des US-Kinos anzubiedern, ist es bedrückend und inszeniert ungeschönt Alltäglichkeiten wie den Gang zur Toilette. Gleichzeitig wird eine mitreißende Geschichte erzählt, die Raum für emotionale Zwischentöne lässt. Dabei sind die englischen Sprecher ebenso klasse wie das Orchester, das rechtzeitig dramatisch Gas gibt, um sich anschließend traurigen Melodien zu widmen. Ich teile Matthias' Kritik und ergänze: Manche Einblendungen gerieten unleserlich, da sie hinter dem Charakter liegen oder die Schrift zu klein ist. Störend empfinde ich den sogenannten 'Uncanny Valley'-Effekt, der erst durch die detaillierten Gesichter entsteht: Mitunter wirken sie leblos, starren durch mich hindurch oder offenbaren in kurzem Zucken ihre polygonale Herkunft.

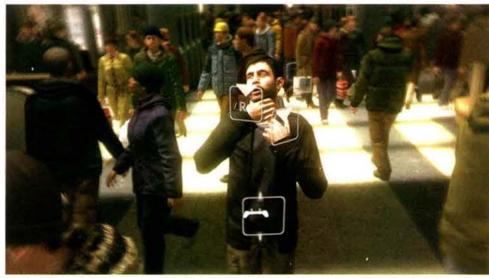


PS3 Fies: Mit Ethan robben wir durch einen Schacht voller Glasscherben. Nur die von einem Luftzug bewegte Flamme eines Schwefelholzes zeigt, wo der Ausgang liegt.



PS3 In Film und Fernsehen längst kein Aufreger mehr, in Videospielen oft noch tabu: "Heavy Rain" geht erfreulich unverkrampft mit nackter Haut um.





PS3 Auf der Jagd nach Hinweisen sucht Ethan am Bahnhof ein Schließfach. Haltet Ihr die L2-Taste gedrückt, umschwirren Ethans Gedanken die Spielfigur (links) – auf Knopfdruck erhaltet Ihr Tipps zu Eurer Vorgehensweise. Inmitten der Menschenmenge hat Ethan eine Panikattacke – rüttelt am Sixaxis-Controller, um diese zu überwinden (rechts).

auf, mal klettert Ihr auf diese Weise einen rutschigen Abhang hoch oder weicht einem Kinnhaken aus. Geschickt variiert "Heavy Rain" die Anforderungen an Eure Fingerfertigkeit - ab und an müsst Ihr für mehrere Sekunden drei Buttons gleichzeitig drücken, das Gamepad neigen oder wie ein Besessener daran rütteln.

Gib Gas, Mann

Euer Alter Ego steuert Ihr per 'Gaspedal' - wie in "Shenmue" gebt Ihr mit dem linken Daumen die Richtung vor und 'beschleunigt' per rechter Schultertaste. Bei den regelmäßigen Perspektivwechseln innerhalb von Räumen (es gibt keine frei drehbare Kamera) tritt ein altes, aus frühen "Resident Evil"-Epsioden bekanntes Problem auf - kurz nach dem Sichtwechsel lauft Ihr aus Versehen einige Schritte in die falsche Richtung. Davon abgesehen ist die Steuerung zwar etwas träge, funktioniert aber durchwegs ordentlich bis gut - das war in "Fahrenheit" noch anders.

Vier spielbare Figuren lotst Ihr im Verlauf des knapp 15-stündigen Videospielthrillers durch eine Vielzahl realistischer Lokalitäten. Ihr haltet Euch in edlen Villen, schäbigen Mietshäusern, einem trostlosen Motel, auf dem Polizeirevier und in allerlei Läden auf. Mitunter rast Ihr über die Autobahn, prügelt Euch durch eine Kühlhalle, flüchtet in die U-Bahn oder schleicht durch ein Elektrizitätswerk. Die vier Geschichten drehen sich um dasselbe Kernthema: eine Serie mysteriöser Mordfälle, die der sogenannte Origami-Killer verübt haben soll. In Person des labilen Familienvaters Ethan Mars, der engagierten Journalistin Madison Paige, des drogenabhängigen FBI-Agenten Norman Jayden und des gutmütigen Detektivs Scott Shelby kombiniert, sucht, flüchtet und kämpft Ihr Euch Stück für Stück voran, allesamt streben sie nach der Auflösung der Mordfälle.

Geschickt haben die Storyschreiber von Quantic Dream die vier Einzelschicksale miteinander verwoben: Ihr erlebt eine erwachsene Mischung aus Krimi, Thriller und Horror, die meist glaubhaft erzählt ist und Euch mit überraschenden Wendungen und so manch denkwürdiger Szene an die Konsole fesselt. Ganz im Sinne erfolgreicher Hitserien wie "24" oder "Lost" versteht es "Heavy Rain" jederzeit, die Spannung aufrecht zu erhalten, gleichwohl dem

WELCHE VERSION KAUFEN?

Wer 10 zusätzliche Euro hinblättert, kann auch in Deutschland die Collector's Edition von "Heavy Rain" (Bild unten) kaufen – samt Prägecover, der ersten Download-Episode "The Taxidermist", dem "Heavy Rain"-Soundtrack (aufgenommen in den Abbey Road Studios) sowie dynamischem PS3-Menüdesign.

Besonders interessant sind bei "Heavy Rain" die territorial unterschiedlichen Spielecover: Die Europa-Packung ziert eine Origami-Figur (rechts oben), in Japan (Mitte) versinkt ein Gesicht im Wasser; lediglich auf dem US-Cover (rechts unten) müssen die Charaktere ran – klar das schwächste Titelbild.

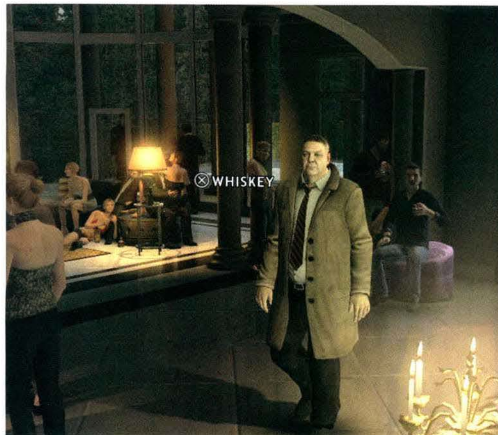








PS3 Zwischenfall bei der Polizeiarbeit: Als FBI-Agent Norman Jayden verschafft Ihr Euch Zugang zur Wohnung eines Verdächtigen (links). Als der hinzustößt und mit Euren Vorwürfen konfrontiert wird, eskaliert die Situation – er zieht eine Waffe (Mitte). Dann habt Ihr die Wahl: Redet ruhig auf ihn ein oder schießt ihm eine Kugel in den Kopf (rechts).





PS3 Detektiv Shelby macht eine Bonzen-Party unsicher. Weil ihn die 'Wachhunde' des Gastgebers nicht in den VIP-Bereich lassen, täuscht seine Begleiterin einen Schwächeanfall vor (rechts oben) – derweil schleicht er im Hintergrund an ihnen vorbei.

PS3-Titel ein viel ernsteres, tiefgreifenderes Leitmotiv innewohnt, das dem Spieler immer dann begegnet, wenn es ihn vor essenzielle Entscheidungen stellt: "Wie weit wirst du gehen, um jemanden zu retten, den du liebst?"

Neben der klugen Geschichte sorgen vor allem zwei Faktoren für diese konstante Spannung: Emotionen und Actioneinlagen. Dass Erstere glaubhaft wirken, verdankt das Spiel der durch die Bank guten bis exzellenten Optik. Die fein modellierten Gesichter vermitteln die Gefühlslagen der Charaktere auf glaubhafte Weise – nachdenkliche Stirnfalten, zornig geschürzte Lippen oder traurig dreinblickende Augen lassen Euch Teil haben an ihren Gefühlen und erzeugen eine emotionale Verbindung zwischen Spieler und Spielcharakter.

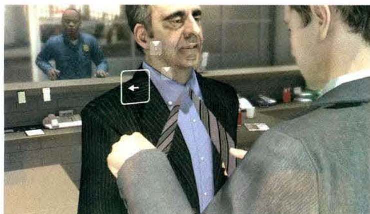
In krassem Gegensatz dazu stehen die Actioneinlagen von "Heavy Rain" – stellen sie doch das klassischste Videospielelement der ungewöhnlichen Software dar. Die Actionsequenzen laufen in Form von Quick-Time-Events ab – im Gegensatz zu anderen Spielen habt Ihr nie die direkte Kontrolle über die Aktionen Eurer Spielfiguren. Kommt es zu einem Kampf, könnt Ihr nicht wie bei "Tekken" über Zeitpunkt und Art Eurer Attacke entscheiden, stattdessen müsst Ihr lediglich rechtzeitig die eingeblendete Taste drücken. An anderer Stelle flüchtet Ihr vor der Polizei: Anstatt selbst zu bestimmen, an welcher Stelle Ihr von einem Hausdach hechtet oder wann Ihr eine dicht befahrene Straße überquert, schaufelt das Spiel stets dieselbe vorgefertigte Szene von der Blu-ray auf die Mattscheibe – Eure Fähigkeit, schnellstmöglich den korrekten Button zu erwischen, entscheidet lediglich über den Ausgang der Actionsequenz. Weil es bei diesen Einlagen nicht selten um Leben oder Tod geht, liegt es nahe, dass eine Eurer Spielfiguren ins Gras beißt. Im Gegensatz zur üblichen Spielelogik taucht Ihr dann aber nicht am letzten Savepoint wieder auf – das Spiel geht weiter, nimmt aber eine andere Wendung. *ms*

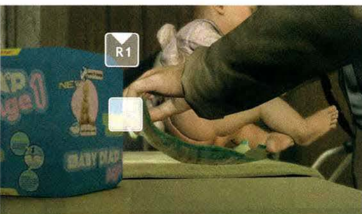


"SUPER"

Matthias Schmid

Es gibt mehrere Dinge, die "Heavy Rain" so besonders machen – die erwachsene Story, die gescripteten Actionsequenzen oder der unverkrampfte Umgang mit Themen wie Erotik, Depressionen oder Tod. Erfreulicherweise haben die Entwickler seit "Fahrenheit" dazugelernt: Die Steuerung ist komfortabler, die Emotionen sind glaubwürdiger. Und doch nehme ich den Figuren ihre Gefühle nicht immer ab – in Kombination mit der qualitativ schwankenden deutschen Synchro hören sich z.B. plötzliche Wutanfälle oder pure Verzweiflung nicht echt an. Als noch störender empfinde ich unrealistische oder unlogische Aktionen im Spiel: Wenn ein hinkender Schwerverletzter einem rennenden Cop entkommt, nur weil dieser von zwei, drei Passanten auf einer Rolltreppe blockiert wird, dann sieht das vielleicht spannend aus, Unfug bleibt es aber allemal – zum Glück jedoch driftet "Heavy Rain" zu keiner Zeit so ins Übernatürliche ab wie "Fahrenheit". Was den Titel schließlich spürbar über seinen Vorgänger erhebt, ist der hohe Wiederspielwert; mehr als einmal habe ich mich gefragt "Was wäre passiert, wenn...". Zum Glück kommt das kluge Kapitelsystem dem entgegen: Ihr könnt jede Szene beliebig oft spielen und zudem festlegen, ob die neuen Entscheidungen für Euren Storyverlauf gespeichert werden oder nicht.





PS3 Helden des Alltags: Eure "Heavy Rain"-Protagonisten müssen schon mal anpacken. Helft Eurem Vorgesetzten beim perfekten Windsor-Knoten (links) oder packt das (miefende) Baby in eine frische Windel.

FAHRENHEIT – MEHR ALS EIN VORGÄNGER IM GEISTE

Einen "erfrischend eigenständigen Spiel-Film" nannten wir Quantic Dreams letztes Projekt "Fahrenheit" im MAN!AC-Test 2005. Lukas Kanes Kampf mit seinen innersten Ängsten (sowie zahlreichen Gesetzeshütern) verzückte uns mit filmreifen Kamerawinkeln, erzählte eine hochinteressante Geschichte und brachte das Genre der Adventures einen Schritt weiter. Zu unserer Überraschung entfernt sich "Heavy Rain" nicht so weit von seinem Vorgänger wie erwartet – das Gros der Spielmechaniken gab es schon anno 2005 auf PS2 und Xbox. Allerdings steckte noch mehr klassisches Videospiel in "Fahrenheit", wie nicht zuletzt die Lebensenergie in Form von Kanes maroder Psyche zeigt. Zum Glück wiederholt "Heavy Rain" nicht dessen Fehler – damals war die Steuerung störrischer, manche Szene ein Totalausfall (Schleichen mit dem jungen Lukas) und das Ende vermurkst. Trotzdem: Wer filmische Spielerlebnisse mag, muss "Fahrenheit" gespielt haben!



PS2 Hauptdarsteller Lukas Kane in Polizeigewahrsam – meistert die Quick-Time-Events für einen Fluchtversuch.

HEAVY RAIN

Entwickler	**Quantic Dream, Frankreich**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 4 spielbare Charaktere
- erwachsene Story mit dem Ambiente von "Sieben" und Anleihen von "24", "CSI", "Monk" und sogar "SAW"
- Gewalt: ja, Splatter: nein
- deutsche Synchro geht in Ordnung, die englische ist besser
- es wird Download-Inhalte geben, welche die Vorgeschichte der Figuren oder Nebenstränge der Handlung beleuchten
- der Origami-Killer ist........ kleiner Spaß!

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	85
Multiplayer	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Spielbarer Psychokrimi mit großen Emotionen, starken ruhigen Momenten, aber auch dynamisch inszenierten Actionszenen.**

White Knight Chronicles

PS3 Rollenspiel 12







PS3 Von oben: Avatar Fippsiboy wird erschaffen und besteht seine erste Quest.



PS3 Auch Standardgegner wie dieser Troll können in Übergröße auftreten. Während Mitstreiter Eldore (unten rechts) fast zwergenhaft wirkt, wählt Leonard in solchen Situation seine Ritterform und sorgt als sieben Meter Blechmann für Chancengleichheit.

Das opulente "White Knight Chronicles" verbindet japanischen Gigantismus, sieben Meter hohe Ritterrüstungen und eine Stadt auf dem Rücken einer gewaltigen Schildkröte mit einem Kampfsystem, das an westliche Online-RPGs erinnert. Recht ungewöhnlich für ein J-RPG: Ihr dürft eine individuelle Spielfigur erstellen, welche Leonard, dem Helden der Ritterchronik, im Solo-Modus schweigsam zur Seite steht. Dieser muss unversehens in die Rolle des rasenden Retters schlüpfen und weitere Heroen um sich scharen, als die liebreizende Prinzessin Cisna aus Balandor vom gehässigen Anführer der finsteren Magi-Streitkräfte und einem dunklen Ritter entführt wird.



Max Wildgruber

"GEHT SO"

Wer hin und wieder gerne in der Gruppe Erfahrungspunkte scheffelt, aber keine Lust auf ausufernde Unternehmungen à la "Final Fantasy XI" hat, bekommt mit "White Knight Chronicles" eine entspannte Alternative. Beim an "Dark Cloud" erinnernden Bau Eurer Georama-Stadt oder während einer gemeinsamen Abenteuerfahrt erhalten Eure Avatare, die im Singleplayer-Modus wie ein fünftes Rad am Party-Wagen hängen, endlich eine Berechtigung. Auch muss ich Level 5 für ihr Skill- und Item-Management loben, das stets zugänglich bleibt, aber viel Raum zum Herumschrauben am Ausrüstungs- und Fertigkeiten-Mix bietet. Schade, dass das eintönige und zu simple Kampfsystem die Motivation hier schnöde versacken lässt. Da helfen weder eingängiger Soundtrack noch prächtige Landschaften: Der Weiße Riese langweilt!

Held in der Warteschleife

So viel sei noch verraten: Die Story gewinnt auch am Ende keinen Blumentopf für Originalität, versüßt den schalen Plot aber immerhin mit einigen unterhaltsamen Wendungen. So erlangt Leonard gleich zu Beginn die Kontrolle über den legendären Weißen Ritter, eine Art magischen Mecha in Form einer Ritterrüstung, in den er sich fürderhin verwandeln darf, um besonders gut gewachsene Gegner effektvoll einzustampfen. Entsprechende Manöver wie auch sämtliche andere Attacken Eurer Spielfigur aktiviert Ihr mittels eines ziemlich simplen Echtzeit-Kampfsystems. Ganz gleich, welches Eurer maximal drei Partymitglieder Ihr gerade aktiv steuert, ob Ihr Klingenwaffen, Äxte oder Speere schwingt, einen Bogen spannt oder zaubert – stets wartet Ihr, bis eine kreisförmige Anzeige vollgelaufen ist, und startet eine Aktion, die Ihr per Steuerkreuz aus frei belegbaren Leisten am unteren Bildschirmrand auswählt. Unabhängig von der geklickten Aktion dauert die Wartezeit dabei immer etwa fünf Sekunden, die Ritterverwandlung und mächtige Combos kosten zusätzliche Aktions-Chips, die Ihr für besiegte Gegner erhaltet. Diese treffen Euch über jegliche Distanz hinweg und sogar durch Wände hindurch, ausweichen könnt Ihr nicht. Also wartet Ihr zwischen den einzelnen Hieben, ergötzt Euch an den netten Spezialeffekten, den farbenfrohen weitläufigen Landschaften oder den witzigen, sehr gut gesprochenen englischen Kommentaren Eurer Mitstreiter. Diese schlagen sich unter KI-Kontrolle recht wacker, heilen Euch bei Bedarf und sorgen dafür, dass das variantenreiche Skillsystem, die selbst erstellbaren Combos und die prall gefüllte und mit allerlei Zutaten modifizierbare Waffensammlung nicht recht zur Geltung kommen, weil die Kämpfe zu leicht sind.

Mehr Herausforderung bringen die im Vergleich zur japanischen Ur-Version erweiterten Mehrspieler-Modi, die Ihr mit Eurem Avatar und auf Wunsch mit menschlichen Mitspielern bestreitet. Im sogenannten GeoNet dürft Ihr in einem witzigen Bau-Modus ein Georama, Eure eigene Online-Metropole errichten, Euch mit Kumpels treffen und zusammen diverse, gut ins Hauptspiel integrierte Missionen angehen. Spannender wird das Kampfsystem so zwar auch nicht, aber die Interaktion mit echten Kameraden bringt einen deutlichen Spielspaß-Bonus für Abenteurer mit sozialer Ader. *mw*

Entwickler	**Level 5, Japan**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- Hauptcharakter verwandelt sich zum Riesenritter
- witziges Online-Städtebau-Minispiel
- zahlreiche Nebenquests für bis zu 4 menschliche Kameraden

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	70
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Ansprechend präsentiertes Ritterspiel mit eintönigem Kampfsystem, aber gut integrierten Mehrspieler-Modi.**





PS3 Ob sandige Wüstenstadt oder romantische Dorfidylle: Die Landschaften und Städte von "White Knight Chronicles" sind optisch über jeden Zweifel erhaben. Leider kann die Qualität der Charaktermodelle da nicht mithalten.

Final Fantasy XIII



PS3 360 Rollenspiel 12

Teil 1 rettete 1987 die damaligen Entwickler Square vor dem finanziellen Ruin. Teil 7 verschaffte zehn Jahre später den japanischen Rollenspielen eine breite westliche Fanbasis. Teil 13 kommt nun als Flaggschiff der modernen J-RPGs die undankbare Aufgabe zu, das Genre mit sinnvollen Neuerungen in die nächste Dekade zu führen, ohne dabei die alten Fans zu vergrätzen. Square Enix bewies dabei überraschenden Mut und bürstete "Final Fantasy XIII" kompromisslos auf Stromlinienform.

Fast Forward XIII

Die Serieninitialen "FF" könnten fast für 'Fast Forward' oder 'schnellen Vorlauf' stehen, denn die ersten zwei Drittel der Spielhandlung wurden als atemlose Flucht ohne Ruhepausen gestaltet. Keine Städte zum Einkaufen, kaum NPC-Gruppen zum Plaudern, keine Dungeon-Extrarunden zum Aufleveln. Harter Tobak für Fans des klassischen RPG-Designs, aber nicht zwingend bittere Medizin. Wer sich nämlich unvoreingenommen auf die wilde Hatz von Heldin Lightning und ihren fünf verfluchten Mitstreitern einlässt (mehr zur Story im Importtest in M! 03/10), bekommt eine Hochgeschwindigkeits-Erfahrung von exorbitanter audiovisueller Brillanz präsentiert. Die Gesichtsanimationen der vor Details berstenden Charaktermodelle wurden so vorzüglich an die passable englische Sprachausgabe angepasst, dass Ihr manche Worte buchstäblich von den Lippen ablesen könnt.



PS3 Lightning, Sazh und Vanille entdecken geheimnisvolle Tempelruinen im Untergrund von Pulse. Während Ihr Lightning hier direkt steuert, erkunden ihre beiden Kameraden selbstständig die Umgebung und geben Kommentare ab.

Das Design der Spielareale orientiert sich am Konzept prächtig inszenierter Schlauchlevels mit nur sporadischen Pfaden zu optionalen Kisten, das so ähnlich auch in "Mass Effect 2" Verwendung findet. Der Vorteil: Ihr genießt kristallisierte Seen, futuristische Höhlen- und Himmelsstädte, magische Wälder und die jederzeit wiederholbaren Kampfspektakel ohne die nagende Unsicherheit, relevante Items oder Plotpunkte übersehen zu haben. Einkäufe und Waffenmodifikation erledigt Ihr flott an den großzügig verteilten Speicherpunkten. Auch die Spielmechanik passt sich dieser rasanten Dramaturgie an. Allein das Kampfsystem überrascht Euch zig Stunden lang immer wieder mit Neuerungen, die parallel zur Spielhandlung nach und nach eingeführt werden. Dabei verbindet Teil 13 die jederzeit sichtbaren Gegner aus Teil 12 mit dem komplett überarbeiteten 'Active Time Battle'-Kampfsystem aus früheren Serienteilen.

Paradigmenwechsel

Aktiv steuert Ihr stets nur den Anführer Eurer Drei-Mann-Party, die in den ersten beiden Dritteln des Spiels fest vorgegeben wird, aber im Zuge der Story häufig durchwechselt. Anfangs umfasst Euer Zeitbalken nur zwei Segmente, im Laufe der Handlung kommen drei weitere hinzu. Sobald ein Segment voll geladen ist, könnt Ihr bereits mit einem Standardangriff am Kampfgeschehen teilnehmen. Mächtigere Angriffe und Zauber kosten entsprechend mehr Balkensegmente und verlangen eine längere Wartezeit. Dabei motiviert Euch das Spiel stets zu möglichst schneller Navigation durch das Kampfmenü, denn erstens bekommt Ihr für rasch erledigte Gegner eine höhere Belohnung und zweitens treibt Ihr so den Serienbalken Eures Gegners in die Höhe. Ist der voll, tritt Euer Kontrahent in den Schock-Modus ein und Eure Kämpfer verursachen immensen Serienschaden. Eure beiden KI-Mitstreiter agieren derweil gemäß ihren zugeteilten Rollen. Von diesen Jobklassen gibt es sechs Varianten:







PS3 Von oben: Lightning, Yun und Vanille: das weibliche Trio Infernale.



PS3 Mit besonderen Subsidien-Items verbessert Ihr kurzfristig die Werte Eurer Gruppe, bevor Ihr Euch in einen Kampf stürzt. Sazh profitiert hier außerdem von der Tatsache, dass manche Gegnertypen sich auch untereinander bekämpfen.



PS3 Beim Bosskampf gegen den Kristall-Schmetterling Garuda kommt die prachtvolle Echtzeit-Ausleuchtung von Lightnings Körper eindrucksvoll zur Geltung.

Brecher oder Verheerer kümmern sich ums Dreinschlagen, Verteidiger und Heiler übernehmen die Defensive und Augmentoren sowie Manipulatoren wirken unterstützende Magie. Per Paradigmenwechsel ändert Ihr jederzeit während der Kämpfe die Kombination der Rollen Eurer drei Kämpfer und müsst dabei ein ausgewogenes Verhältnis zwischen kontinuierlicher Schadensgenerierung und rechtzeitiger Heilung herstellen, was gerade in den Bosskämpfen blitzschnelles Taktieren erfordert.

Später im Spiel erhält jeder Eurer Charaktere zudem noch ein Esper, ein Beschwörungsmonster, das entweder selbstständig auf dem Schlachtfeld aufräumt oder sich zum Reittier transformiert und gigantische Schadenswerte erzielt. Nach etwa 25 Stunden Spielzeit betretet Ihr Grand Pulse, eine wilde, urtümliche Gegenwelt zur technisierten Himmelsstadt Cocoon. Hier dürft Ihr erstmals das voll entwickelte Kampfsystem und sämtliche Esper einsetzen. Spätestens jetzt kommen auch die Auflevler auf ihre Kosten, denn etliche Sidequests und nachwachsende Gegnerbestände laden zum freien Sammeln von Kristallpunkten ein, die Ihr im Kristarium ausgeben könnt, um die Statuswerte und Fertigkeiten Eurer Charaktere zu verbessern. Dabei ist ungewöhnlich, dass Ihr nicht einen Skilltree pro Spielfigur entwickelt, sondern jeder Rolle gesondert Kristallpunkte zuweisen müsst. Klingt kompliziert, spielt sich dank linear aufgebauter Kristariums-Routen aber simpler als z.B. das Sphärobrett aus "Final Fantasy X".

Je nachdem, wie viele Missionen Ihr löst, braucht Ihr zwischen 40 und 60 Stunden, bis Ihr das dreizehnte und letzte Kapitel des Spiels erreicht. Einen Großteil der Spielzeit werdet Ihr dabei mit offenem Mund zocken, denn was Square Enix an audiovisueller Pracht aus der Kristallkugel zaubert, gehört zum Besten, was Ihr derzeit auf HD-Fernsehern zu sehen bekommt. *mw*



PS3 Um das Esper eines Charakters freizuschalten, müsst Ihr durch bestimmte Aktionen dessen violetten Metamorph-Balken aufladen, bevor der rote Countdown abläuft. Hier nimmt Snow eine defensive Pose ein, um die Shiva-Sisters zu unterwerfen.



"SUPER"

Max Wildgruber

Ein ums andere Mal habe ich den Wechsel von einem Renderfilm in eine Echtzeit-Spielsequenz verpennt, so realistisch wiegen sich einzelne Haarsträhnen von Lightning und Co. im Wind, so aussagekräftig ziehen Emotionen über ihre Gesichter. Positiv überrascht hat mich außerdem das Kampfsystem. Beweist es doch, dass menügesteuerte J-RPG-Kämpfe in aktueller Form durchaus mit den actionorientierten Ansätzen vieler Mitbewerber mithalten können. Zwar hätte ich den linearen Part gerne etwas kürzer und die offene Spielwelt dafür umfangreicher gehabt, ich kann mich allerdings nicht über ein langweiliges Gesamtergebnis beklagen. Square Enix etabliert das J-RPG der Zukunft vor allem als magisches Popcorn-Kino und opfert Komplexität und Wiederspielwert für eine prachtvolle, rauschhafte Rollenspiel-Show.

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**9. März**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: englisch**

- » 13 Storykapitel: 10 linear, 3 frei erkundbar
- » 6 Charaktere
- » auf Rasanz getrimmte Menükämpfe mit anspruchsvollen Paradigmenwechseln
- » auf Englisch angepasste Lippenanimationen

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**88**
Multiplayer	–	
Grafik	10 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Hochgeschwindigkeits-Rollenspiel mit atemberaubend schöner Präsentation und ungemein dynamischen Menükämpfen.**

"Die Spieler sollen ihre Hoffnung nicht verlieren"

M! trifft Yoshinori Kitase und Motomu Toriyama: Die Köpfe von "Final Fantasy XIII" plaudern über die Bedeutung von Square Enix' Kristallmärchen, Entwicklerprobleme und Nerdschmuck.



M! Games: Was bedeutet die Zahl 13 für Sie persönlich?

Yoshinori Kitase: Uns ist durchaus bewusst, dass die 13 hierzulande nicht unbedingt eine positive Bedeutung hat. Katastrophen, großes Unglück oder Ähnliches gehören aber seit jeher zur "Final Fantasy"-Serie. Sie bilden die negativen Elemente, welche die Helden im Laufe der Spiele überwinden müssen. Wir nutzen die 13 deshalb als mysteriöses Vorzeichen für unsere Geschichte und hoffen, dass sie zur ganz speziellen Stimmung des Spiels beiträgt.

Spielen Sie mit der 13 als Leitmotiv also direkt auf den europäischen Aberglauben von der Unglückszahl an?

Motomu Toriyama: Ein so direkter Zusammenhang besteht eigentlich nicht. Die 13 taucht im Laufe des Spiels eher als Nebenmotiv auf. Zum Beispiel umfasst die Spielhandlung einen Zeitraum von 13 Tagen. Das ist sehr wichtig, denn während dieses Zeitraums kann das Schicksal der Welt sich zum Guten oder zum Bösen wenden. Ein anderes Beispiel sind die 13 verschiedenen Tätowierungen, mit denen die Fal'Cie ihre Auserwählten brandmarken. Wir haben die unheilsschwangere Aura dieser Zahl auf eine positive Art und Weise benutzt und behandeln sie fast wie einen zusätzlichen Charakter.

Wie würden Sie das Leitmotiv der Geschichte von "Final Fantasy XIII" beschreiben?

Toriyama: Das Hauptmotiv der Story ist der Entschluss des Menschen, den Kampf gegen ein persönliches Verhängnis, ein scheinbar übermächtiges Schicksal aufzunehmen. In "Final Fantasy XIII" werden Figuren wie Lightning völlig unfaire und nicht nachvollziehbare Aufträge und Missionen von den Fal'Cie gestellt. Lightning muss sehen, wie sie damit zurechtkommt und weiterlebt. Dies spiegelt die aktuelle Stimmung in Japan wider. Dort erleben wir gerade eine lang andauernde ökonomische Rezession. Durch Stagnation und Wirtschaftskrise sieht sich die Bevölkerung einer großen Unsicherheit ausgesetzt. Die Spieler von "Final Fantasy XIII" sollen ihre Hoffnung für die Zukunft nicht verlieren, wir wollen sie mit unserer Geschichte ermutigen!

Woher stammt das Konzept der Fal'Cie? Funktionieren sie als Deus ex Machina oder verweisen sie auf eine Mythologie?

Toriyama: Wir versuchen stets, allzu offensichtliche Verbindungen zu real bestehenden Mythen zu vermeiden. Die Geschichte von den Göttern der Kristalle, auf denen die Fal'Cie basieren, stammt aus unserer **Fabula Nova Crystallis**, deren Teil auch "Final Fantasy XIII: Versus" und "Final Fantasy XIII: Agito" sein werden.

Apropos "Versus": Dürfen Sie mir schon etwas zu dessen Entwicklungsstatus erzählen?

Kitase: Einige Leute aus dem "Versus"-Team mussten bei der Fertigstellung von "Final Fantasy XIII" mithelfen. Das waren vor allem Grafiker und Event Planer, die nun wieder frei sind. Jetzt können sie ihre gewonnenen Erfahrungen für "Versus" nutzen. Wir gehen davon aus, dass dessen Entwicklung ab sofort umso reibungsloser läuft.



Name:	**Yoshinori Kitase**
Alter:	**43**
Position:	**Produzent, Square Enix**
Softografie:	
Mystic Quest	**1991, Szenarist**
Final Fantasy VI	**1994, Co-Director**
Chrono Trigger	**1995, Director**
Final Fantasy VII	**1997, Director**
Compilation of Final Fantasy VII	**2004, Produzent**

Name:	**Motomu Toriyama**
Alter:	**unbekannt**
Position:	**Director, Square Enix**
Softografie:	
Bahamut Lagoon	**1996, Event Planer**
Final Fantasy VII	**1997, Event Planer**
Final Fantasy X	**2001, Event Director**
Final Fantasy X-2	**2003, Director**
Final Fantasy XII: Revenant Wings	**2007, Director**



In der Morgendämmerung nach der turbulenten Flucht aus dem zerstörten Brückland erklärt Lightning Hope und Vanille ihre Motivation: lieber sterben, als sich dem Willen des Fal'Cie zu unterwerfen!

Wie kamen Sie auf die verrückte Idee mit den Eidolon-Transformationen? Die Verwandlung von Odin zum Pferd ist ja noch nachvollziehbar, Odin war ja immer beritten, aber warum verwandelt sich Shiva zum Motorrad? Ich meine, das ist schon cool, aber doch auch ziemlich abwegig, oder?

Toriyama: (lacht) Anfänglich stand nur die Idee, dass die Charaktere und die Summons möglichst eng zusammenarbeiten sollten. Daraus entwickelten wir einen Fortbewegungsmodus, bei dem die Helden auf den Beschwörungsmonstern reiten können. Im Falle Odins spielten wir mit dem Konzept des berittenen Helden und Beschützers, drehten es aber gewissermaßen um. Odin beschützt Lightning und verbindet sich mit ihr zum Bild des Ritters. Allerdings eskortiert er Lightning nicht einfach, sondern lässt sie selbst zum Ritter werden, indem er sich zum Schlachtross transformiert. Und Shiva steht in der "Final Fantasy"-Serie ja traditionell für das Element Eis und verbindet sich mit dem Charakter Snow. Wir dachten einfach, dass es cool wäre, wenn man mit einem Motorrad über Eis und Schnee fahren könnte. Also erfanden wir die Zwillingsschwestern, die sich in ein Motorrad verwandeln können.

Am Anfang von "Final Fantasy XIII" erreichen Lightning und Sazh in einem Zug die Hauptstadt von Pulse und werden sofort in eine Schlacht verwickelt. Ist das eine Hommage auf Clouds Ankunft per Zug zu Beginn von "Final Fantasy VII"?

Toriyama: (lacht) Diese Ähnlichkeit war ehrlich gesagt ein komplettes Versehen! Erst im Nachhinein haben wir uns beide Szenen angeschaut und gewisse Übereinstimmungen bemerkt. Allerdings befinden sich die Zugpassagiere in "Final Fantasy XIII" in einer gänzlich anderen Situation als jene in "Final Fantasy VII": Lightning und Sazh werden gewissermaßen verfolgt. Sie sitzen nicht freiwillig in diesem Zug. Die Ähnlichkeit ist also nur oberflächlich. Wenn man sich die Szenen näher ansieht, vor allem die Motivation der beteiligten Figuren, unterscheiden sie sich doch erheblich.

Man kann allerdings durchaus sagen, dass das Setting von "Final Fantasy XIII" generell eine bewusste Hommage an "Final Fantasy VII" darstellt. Beide Welten zeichnen sich ja dadurch aus, dass klassische mittelalterliche Fantasy in ein zukünftiges Zeitalter versetzt wird.

Würden Sie zustimmen, dass es so etwas wie ein spezielles "Final Fantasy"-Feeling gibt, welches über die wiederkehrenden Elemente wie Chocobos oder Summons hinausgeht, und das auch den dreizehnten Teil wieder auszeichnet?

Toriyama: Da "Final Fantasy XIII" in der Zukunft spielt und das Kampfsystem im Vergleich zu älteren Serienteilen sehr rasant und actionreich ausgefallen ist, haben wir uns im Entwicklerteam tatsächlich Sorgen darüber gemacht, ob das fertige Spiel wie ein richtiges "Final Fantasy" wirken wird. Als wir an den einzelnen Spielsequenzen arbeiteten, hatten wir zwar immer die Motivation, einen weiteren Serienteil abzuliefern, waren uns zwischendurch aber doch sehr unsicher, ob einzelne Elemente nicht zu abgefahren oder untypisch für die Serie wären. Erst als wir dann alle Szenen im fertigen Spiel sehen konnten, stellten wir erleichtert fest, dass die Summe der Teile nichts anderes ergab als ein typisches "Final Fantasy"-Spiel.

Stellen Sie sich vor, Sie hätten "Final Fantasy XIII" exklusiv für die PS3 konzipieren sollen – wären irgendwelche Elemente dann anders ausgefallen?

Kitase: Die ersten drei bis vier Jahre entwickelten wir "Final Fantasy XIII" sowieso exklusiv für die PlayStation. Was Story, Szenario, Grafiken und Spielmechanik angeht, hätte es da also keinerlei Änderungen gegeben. Als wir uns dann entschlossen, das Spiel auch für die Xbox 360 zu veröffentlichen, hatten unsere Programmierer aber eine ziemlich harte Zeit bei der technischen Anpassung der Spiel-Engine an das Microsoft-System.

Warum erscheint die Xbox-360-Fassung nicht in Japan?

Kitase: In Japan war das Spiel von vorneherein als exklusiver PS3-Titel geplant. Wir bemerkten allerdings während der Entwicklung, dass die Marktsituation in Europa und Amerika sich in etwa zu gleichen Teilen zwischen Xbox 360 und PS3 aufteilt. Also bieten wir dort zusätzlich die Xbox-360-Fassung an, um einer möglichst großen Zahl von Fans die Möglichkeit zu geben, "Final Fantasy XIII" zu spielen. Wir müssen eben überall den Markt im Auge behalten. In Japan hat die PS3 dagegen einen so festen Stand, dass wir dort keine Xbox-360-Version brauchen, um genügend Spieler zu erreichen.

Wie haben Sie eigentlich den Weggang von Hironobu Sakaguchi aus dem Square-Enix-Team empfunden? Standen Sie unter großem Druck, als Sie "Final Fantasy" damals von ihm übernommen haben? Oder dachten Sie sich eher 'jetzt gehört die Serie mir'?

Kitase: (lacht) Ich verspüre eigentlich keinen besonderen Druck. Motomu Toriyama und ich haben beide schon während früherer Projekte mit Hironobu Sakaguchi zusammengearbeitet und keiner von uns hat nach seinem Weggang gedacht: Endlich, jetzt sind wir dran! Jetzt habe ich die Kontrolle über die "Final Fantasy"-Welt! Sein geistiges Vermächtnis begleitet uns stattdessen noch immer bei unserer täglichen Arbeit. Wir waren zwar direkt nach seinem Ausscheiden für kurze Zeit unsicher, wie wir in Zukunft arbeiten würden, das hat sich inzwischen aber lange gegeben. Heutzutage rufe ich Herrn Sakaguchi hin und wieder an und wir gehen zusammen essen. Bei diesen Gelegenheiten können wir uns auf sehr direkte Weise austauschen; ich kann seinen Rat bei bestimmten Fragen einholen. Von Druck kann also keine Rede sein!

Haben Sie während der Entwicklung von "Final Fantasy XIII" mal erwogen, das Spiel eher als offene Welt zu konzipieren? Oder würde das mit Ihrer dynamischen Erzählweise nicht funktionieren?

Toriyama: Es stimmt, dass das Spiel sehr linear ist, solange man sich in Cocoon befindet. Das liegt einerseits, wie Sie richtig vermuten, an der Story, die wir auf diese Weise äußerst dramatisch halten konnten, und andererseits am neuen Kampfsystem. Wir wollten, dass die Spieler genügend Zeit haben, sich daran zu gewöhnen, und die Feinheiten nach und nach erlernen können. Sobald man aber Pulse betritt, wird der Weg des Spielers völlig offen, er kann frei aus einer Menge von Quests wählen und durch die Welt streifen. Man könnte also sagen, dass "Final Fantasy XIII" zwei unterschiedliche Spielmodi bietet, von denen sich nur einer linear spielt.

Warum kaufen sich junge Japaner den Schmuck aus "Final Fantasy XIII"? Denken Sie, die würden am liebsten so leben wie Lightning und ihre Gefährten?

Toriyama: Wir glauben eigentlich nicht, dass die meisten Fans wirklich genau so leben wollen wie die Figuren aus unserem Spiel. Es ist aber sicherlich so, dass viele Leute unsere Charaktere als äußerst attraktiv empfinden. Indem sie sich entsprechend kleiden oder eben ihren Schmuck anlegen, können sich solche Spieler ihren Helden nahe fühlen. Außerdem ist der Schmuck natürlich großartig designt!

Stellen Sie sich doch mal einen Kampf zwischen Terra, der Protagonistin aus "Final Fantasy VI", und Lightning vor. Wer würde den wohl gewinnen?

Toriyama: (beide lachen) Da warten Sie am besten zwanzig Jahre! Dann kommt "Dissidia: Final Fantasy 2" raus und Sie können es selber herausfinden!

Das Gespräch führte Maximilian Wildgruber.

"Final Fantasy"-Glossar

Für Quereinsteiger im "Final Fantasy"-Universum erklären wir hier die wichtigsten im Interview erwähnten Personen und Spezialbegriffe aus der zwanzigjährigen Seriengeschichte:

Fabula Nova Crystallis: Etwa: 'Neue Geschichte des Kristalls' auf Lateinisch. Fiktive Mythologie, welche sämtlichen kommenden "Final Fantasy XIII"-Titeln zugrunde liegt. Laut Square Enix soll es zehn Jahre dauern, bis sämtliche dafür geplanten Titel erschienen sein werden.

Summon: In "Final Fantasy III" eingeführte, elementare Beschwörungsmonster wie die Eisgöttin Shiva, der Feuerteufel Ifrit oder der Weltraumdrache Bahamut. Werden je nach Serienteil z.B. als Esper ("FF VI"), Eidolon ("FF IX") oder Aeon ("FF X") bezeichnet. Der Sammelbegriff 'Summon' hat sich bei Fans und Entwicklern durchgesetzt, die offizielle Bezeichnung der Hilfsgeister in "Final Fantasy XIII" lautet allerdings wieder Esper.

Cloud: Cloud Strife ist der Held von "Final Fantasy VII" und braust im weltberühmten Intro des Spiels per Zug in den Bahnhof der düsteren Metropole Midgar. Diese Szene wurde 2005 im Rahmen einer PS3-Techdemo in zeitgemäßer Grafik gezeigt. Zum Produktionsteam der Demo gehörte Motomu Toriyama.

Chocobo: Meist gelb gefiederte Reitvögel, die seit dem zweiten Serienteil als Pferdersatz dienen.

Hironobu Sakaguchi: Erfinder von "Final Fantasy", der bis einschließlich Teil 9 als Director bzw. Produzent der Serie tätig war und später die Mistwalker-Studios gründete. Arbeitet momentan am Wii-RPG "The Last Story".

Resonance of Fate

PS3 360 Rollenspiel 



360 Im verfallenen Kraftwerk greifen drei MG-Spinnen an. Nun heißt es taktieren: Rechts könnt Ihr hinter einer Mauer in Deckung gehen, die explosive Tonne in der Mitte anvisieren oder per Heldenaktion (Bilderserie rechts) einen Frontalangriff wagen.



360 Die teils akrobatischen Heldenaktionen werden explosiv inszeniert.

Es ist schon ironisch: Früher sonnte sich Hersteller Square-Enix im Lichte der Rollenspiel-Geniestreiche von Entwickler tri-Ace, heutzutage scheint gerade der Input des neuen Publishers Sega dafür zu sorgen, dass die japanischen RPG-Asse ihren Namen wieder zu Recht tragen. Im Gegensatz zu "Infinite Undiscovery" und "Star Ocean 4" ist "Resonance of Fate" nämlich eines nicht: irgendwie schon mal da gewesen. Das liegt in erster Linie am Kampfsystem, welches mit seiner originellen Mischung aus übertriebener Ballerakrobatik und dem ständigen Zwang zum Grübeln über den bestmöglichen Einsatz der Bewegungspunkte Eures Heldentrios den Löwenanteil des Spiels ausmacht und selbst alte Hasen vor lauter Innovation trocken durchschlucken lässt.

"Resonance of Fate" gibt Euch keine Wahl: Der erfahrene Haudegen Vashyron, Jungspund Zephyr und die suizidale Leanne sind von Anfang an Eure einzigen Spielfiguren. Ausgestattet mit Maschinengewehren, Pistolen, Granaten und einigen Heil- und Hilfs-Items muss sich das Dreigestirn den ballerwütigen Endzeitrüpeln, Riesenmutanten und Roboterspinnen stellen, die das Innere des titanischen Turms von Basel bevölkern, der letzten Bastion der Menschheit im postapokalyptischen Setting von "Resonance of Fate".

Stop and Shoot

In Storymissionen, Nebenquests und Zufallskämpfen während der Reise durch die vielen Ebenen des Turmes kommt es ein ums andere Mal zu dramatischen Schusswechseln, die tri-Ace in einer komplex-explosiven Spielmechanik-Mischung aus Echtzeit- und Rundenkampf umsetzt. Die vergleichsweise geräumigen Kampfschauplätze bieten mit Rampen, kleinen Mäuerchen und sonstigen Hindernissen genug Abwechslung, damit kein Gefecht dem anderen gleicht. Während der Kämpfe steht die Zeit für alle Teilnehmer so lange still, bis Ihr eine Eurer drei Figuren bewegt. Ballern oder rennen dürft Ihr so lange, bis die Bewegungspunkte Eures aktiven Charakters aufgebraucht sind, allerdings bewegen sich dann auch Eure Gegner und unterbrechen Eure Aktionen schon mal mit einem Angriff. Habt Ihr alle drei Helden bewegt, sind sämtliche Gegner dran, die noch nicht zum Zug kamen. Dann beginnt die nächste Runde für alle Beteiligten mit frisch gefülltem Zeitkonto.

Zusätzlich müsst Ihr stets klug zwischen Attacken mit Maschinengewehr und Pistolen abwechseln. Ersteres richtet zwar mit Abstand am meisten Schaden an, der gilt allerdings als so genannter 'Streifschaden'. Er wirkt erst tödlich, wenn Ihr direkt mit einer Pistolen-Attacke nachsetzt und regeneriert sich ansonsten wieder. Richtig komplex wird das Kampfsystem durch die sogenannten 'Helden-Module': orange Kristalle, die am unteren Bildschirmrand angezeigt werden, Euch zeitweilig vor gegnerischem Schaden schützen und die Energie für die taktisch zentralen Heldenaktionen liefern (siehe Kasten).

Im Auftrag des Herrn

Es kann ein paar Stunden dauern, bis Ihr Euch ansatzweise sicher durch die Schusswechsel ballert, dann läuft "Resonance of Fate" aber zur großen Spielspaß-Form auf und entwickelt eine interessante Story, die mit der schrittweisen Erkundung des Basel-Turmes verwoben ist. Das marode Ungetüm von einem Bauwerk wird beherrscht von einer religiösen Führungskaste, deren Kardinäle in der Spitze des Turmes residieren und Vash und Co. mit allerlei Storymissionen versorgen. Um diese erledigen zu können, müsst Ihr die aus Sechs-



PS3 Auf der dritten Ebene des Turmes leben einige einflussreiche Kardinäle. Der Weg zu Jean Pauls Anwesen (rechts) muss noch freigepuzzelt werden.



PS3 Zephyr spurtet in der Abenddämmerung durch die von Zahnrädern gesäumten Straßen von Ebel. Je nach Tageszeit trefft Ihr andere Bewohner und Questgeber.



360 Vashyron fliegt mit gezücktem Molotow-Cocktail auf den Anführer einer Bande von 'fetten Gangstern' zu. Erledigt er den Boss, gilt der Kampf als gewonnen.

ecken zusammengesetzten Ebenen der Weltkarte (denn als solche fungiert der Turm) nach und nach mit Puzzlestücken freischalten, die Ihr in den Kämpfen sammelt. Dabei seht Ihr Eure Party nur als abstrakten Marker, lediglich begehbare Orte werden als Miniaturmodelle in 3D gezeigt. Betretet Ihr die Schauplätze, verlassene Kraftwerke, eine Wettkampf-Arena oder die florierende Steampunk-Stadt Ebel, schaltet das Spiel auf 3D-Kulissen mit fixer Kamera um. Die wirken technisch ein bisschen angerostet, gleichen diesen Makel jedoch mit Tag- und Nacht-Zyklus und atmosphärischen Details aus: Rauchende Schlote, klackernde Zahnräder und redselige Bewohner, die gerne auch mal ein Rad ab haben, sorgen für Stimmung.

Weit weniger detailliert gestalten sich dagegen Ausflüge in die spartanisch eingerichteten Dungeons, die nicht viel mehr darstellen als fix miteinander verknüpfte Kampfschauplätze mit ein paar verteilten Kisten. Die Erkundung dieser ebenfalls aus Hexfeldern aufgebauten Labyrinthe ist nichts für Weicheier, denn speichern dürft Ihr innerhalb der Dungeons nicht. Zwar könnt Ihr verlorene Schießereien wiederholen, doch nur, solange Ihr die nötige Strafgebühr aufbringt. Auch die Tatsache, dass Ihr bereits befriedete Dungeon-Räume lediglich im Pseudo-Rundenmodus des Kampfsystems durchlaufen dürft, hemmt den Spielfluss hier unnötig.

Wer sich von davon nicht abschrecken lässt, den belohnen die Entwickler mit einer Fülle an Betätigungsfeldern, die das Rollenspiel rund um die kernigen Ballereien ordentlich mit Motivation versorgen. Arenakämpfe und Nebenmissionen locken mit exquisiten Belohnungen, unzählige modische Accessoires lassen Euch den Look Eures Trios bis hin zur Augenfarbe manipulieren. Allerlei Shops bieten Zubehör und Bastelteile für Eure Waffen an, die Ihr mit allen erdenklichen Zielfernrohren, Magazinen und Griffhilfen aufbohren dürft, wenn es deren Maximalgewicht zulässt. *mw*



"SUPER"

Max Wildgruber

"Resonance of Fate" ist wie ein Fisherman's Friend: Ist es zu hart, seid Ihr zu schwach! Ein herrlich scharfes Hardcore-RPG in Zeiten der allgemeinen Komplexitätsabrüstung. Die spartanische Hintergrundgrafik der Kampfschauplätze und Dungeons sehe ich gar nicht, weil ich mit Schweißperlen auf der Stirn über Schusslinien, Distanzen oder die Versorgung meiner drei Pistoleros mit Kristallen grüble, um dann ihr atemberaubendes Kugelballett zu bestaunen. Vash, Zeph und Leanne sind mir im Laufe der Story außerdem richtig ans Herz gewachsen. Endlich mal wieder lebendige Anime-Charaktere und keine kreischenden Kulleraugen-Krampfhennen aus dem "Sailor Moon"-Malbuch! Segas und tri-Aces 'alles anders'-Ansatz im Spieldesign ist unterm Strich wunderbar aufgegangen. Da verzeihe ich auch gerne die etwas zu ausufernde Weltkarten-Puzzelei und die hakelige Dungeon-Erkundung.

DIE HELDENAKTIONEN IM FADENKREUZ

Standardmanöver wie Laufen und Schießen nutzt Ihr eigentlich nur, wenn Ihr nicht mehr genug Module in der Heldenanzeige habt. Die orangen Kristalle zeigen Euch am unteren Bildschirmrand, wie viele so genannte Heldenaktionen Ihr ausführen dürft. Dabei zeichnet Ihr per blau gepunkteter Gerade die Laufrichtung Eurer aktiven Figur vor. Die spurtet oder springt dann in Zeitlupe die Linie entlang und eröffnet jedes Mal das Feuer, wenn der kreisrunde Balken um ihr Fadenkreuz voll geladen ist – je näher Euer Schütze einem Kontrahenten kommt, umso schneller läuft die Anzeige voll. Habt Ihr zusätzlich darauf geachtet, dass sich die Laufrouten Eurer drei Helden kreuzen (oberes Bild) könnt Ihr eine 'resonante' Dreifach-Attacke starten. Euer Trio spurtet dann in Dreiecks-Formation um ein Ziel herum und ballert synchron aus allen Rohren (unteres Bild). Jede dieser Aktionen kostet allerdings ein Modul der Heldenanzeige. Ist diese leergeräumt, droht der 'Gefahr'-Modus: Eure Söldner bekommen Panik, richten kaum noch Schaden an und werden leicht über den Haufen geschossen. Um dies zu verhindern, müsst Ihr stets versuchen, im Laufe einer Heldenaktion mindestens ein Modul wieder aufzufüllen, indem Ihr z.B. die Panzerung eines Feindes zerlegt oder ihn eliminiert. Die umsichtige Planung der Reihenfolge und Ziele Eurer Angriffe ist der Schlüssel zum Sieg.



Entwickler	**tri-Ace, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**26. März**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- » originelles Stop & Shoot-Kampfsystem
- » Weltkarte als Hexfeld-Puzzle
- » konfigurierbare Charakter-Outfits
- » düsteres Steampunk-Setting

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**83**
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Leicht angerostetes RPG-Schmuckstück, das seine Faszination aus spielmechanisch hervorragenden Taktik-Kämpfen bezieht.**

Silent Hill: Shattered Memories

Wii PSP PS2 Adventure 16



Wii Im Schein der Taschenlampe liest Harry, während das Spiel analysiert, was Ihr wie lange betrachtet – mit Konsequenzen!



"GUT"

Michael Herde

Ich bin hin- und hergerissen: "Shattered Memories" ist außerordentlich mutig und wirft nahezu alles über Bord, was Survival-Horror-Fans kennen und schätzen. Nach der mauen "Homecoming"-Episode kommt mir das gelegen, denn Grafik, Steuerung und Atmosphäre sind erneut klasse. Viele Ideen und Details begeistern mich und die Auflösung der Geschichte wird dem Erbe der Serie mehr als gerecht. Mein Problem ist vielmehr, dass durch die strikte Trennung von Erkundungspassagen und Albtraumabschnitten die Spannung verloren geht. Schnell wird klar: Wo kein Eis, da auch keine Gefahr! Das macht das Herumlaufen zwar nicht minder beklemmend, Angst habe ich aber nicht. Dank der pfiffigen Wii-Kontrollen ist das Abenteuer dennoch unbedingt spielenswert, die PSP-Version fällt in Ermangelung derer entsprechend ab.

Es ist offiziell: Serienguru Akira Yamaoka hat seinen langjährigen Arbeitgeber Konami verlassen und bei Suda 51s Studio Grasshopper angeheuert. Wissend, dass nach "Shattered Memories" kein weiteres "Silent Hill" mit den atmosphärischen Klängen des Japaners folgen wird, schalten wir noch einmal Wii, PS2 und PSP ein, um uns vielleicht zum letzten Mal in die verwunschene Stadt zu begeben.

Und dieser abschließende Ausflug soll ein ganz besonderer werden. Einer, über dessen Qualität man ausgiebig streiten kann. Auf der einen Seite überraschen die Entwickler nämlich mit einer Radikalkur an Innovationen, was Handlung und Spieldesign betrifft, auf der anderen wird sich "Shattered Memories" von eingeschworenen Fans vorwerfen lassen müssen, dass es mehr spannender Psychothriller denn gruseliger Survival-Horror geworden ist.

Alter Stoff neu erzählt

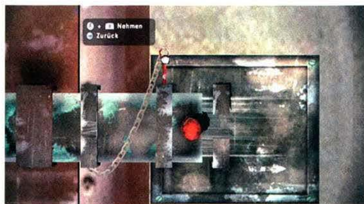
Harry Mason, Protagonist des ersten "Silent Hill", sucht in dieser Neuinterpretation seine Tochter Cheryl, die nach einem Autounfall vom Beifahrersitz verschwunden ist. Als besorgter Vater macht Ihr Euch – nur mit einer Taschenlampe und einem Handy bewaffnet – auf die Suche in der verlassenen und verschneiten Stadt. Dabei trefft Ihr auf verschiedene Personen, sammelt Echos düsterer Erinnerungen von Stadtbewohnern mit Eurem multifunktionalen Telefon, das nebenbei auch als Karte und Fotoapparat dient, und löst bewegungsbasierte Rätsel.

Wann immer Harry von einer tiefgreifenden Erinnerung eingeholt wird, stürzt er in einen Albtraum und die Umgebung wird von Eis bedeckt. Bald greifen die ersten Kreaturen aus allen Richtungen an und Ihr rennt um Harrys Leben. Wird er gepackt, hilft nur das Schütteln der Remote bzw. ein Druck auf die eingeblendeten Tasten, um sich der Häscher zu entledigen, denn Harry kann nicht kämpfen. Auf seiner Flucht zur nächsten blau gerahmten Tür und über markierte Mauern bremst Ihr Verfolger lediglich mit einer brennenden Leuchtfackel und umgestürztem Mobiliar. Um in den zunehmend komplexen Labyrinthen auf Eure Karte zu blicken, muss Harry langsam gehen – und schnell hängen mehrere Gestalten an ihm. Ebenso nutzlos ist die Möglichkeit, sich in Schränken zu verstecken, denn Harrys Jäger finden ihn in jedem Fall.

Zu Beginn des Spiels und nach jeder Albtraum-Sequenz hockt Ihr bei Psychiater Dr. Kaufman, der Euch mit Fragen und Aufgaben analysiert. "Psycho Gaming" nennt Climax die clevere Idee, Spielverlauf, Charaktere und Schauplätze an Eure Angaben anzupassen. Das erhöht den Wiederspielwert des mit sechs Stunden knapp bemessenen Abenteuers beträchtlich, immerhin warten mehrere Enden auf Euch – inklusive UFO-Abspann, für den Ihr verborgene Symbole entdecken müsst. *mh*



Wii Knipst Fotos, um Tonaufzeichnungen freizuschalten.



Wii Per Bewegungserkennung öffnet Ihr Türen und löst Rätsel.





PSP Die Handheld-Version erlaubt zwar keine freie Bewegungen der Taschenlampe, schick ist die Umgebung abgesehen von einigen Verpixelungen dennoch. Das Gegnerdesign passt sich Eurem Profil an, überzeugt aber weniger als in früheren Episoden.

Entwickler	**Climax, England**
Hersteller	**Konami**
Termin	**4. März**
Preis	**30-40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- Schauplätze und Charaktere variieren je nach Spielweise
- mehrere Enden
- intuitive Taschenlampen-Steuerung (Wii)
- knapper Umfang von etwa 6 Stunden

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	Wii
Multiplayer	–	**80**
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	
Singleplayer	7 von 10	PSP
Multiplayer	–	**76**
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Innovativer Mystery-Thriller mit toller Story und famosem Wii-Gefühl – Serienfans fehlt jedoch die permanente Bedrohung.

Calling

Wii Adventure 12

Bereits in unserem Horror-Special in Ausgabe 196 haben wir Euch auf "Calling" aufmerksam gemacht. Parallel zu "Silent Hill: Shattered Memories" veröffentlicht Konami Hudson Softs Interpretation von Wii-gesteuertem Taschenlampen-Horror, die trotz ähnlicher Spielelemente ein ganz anderes Erlebnis bietet. In bester "Ring"-Manier haben sich mehrere Schüler und Personen neugierig auf einer berüchtigt-mystischen Webseite eingeloggt und sind fortan dazu verdammt, in einer Parallelwelt zwischen Leben und Tod zu hausen, die von aufdringlichen Geistern bevölkert wird.

Aus der Ego-Perspektive wechselt Ihr kapitelweise zwischen den Personen und erkundet überwiegend finster gehaltene Orte des alltäglichen Lebens, darunter ein verwinkeltes Wohnhaus oder ein mehrstöckiges Schulgebäude. Mittels Cursor öffnet Ihr Türen, Schubladen und Schränke. Ihr klickt Objekte an, löst traditionelle Schieberätsel und bewegt zudem per Remote eine Taschenlampe, deren Schein selten bis ans Ende des Flures reicht. Das erspart Euch einerseits zwar den Blick auf die unzeitgemäße Grafik, andererseits steigert es die Spannung enorm. Zudem terrorisieren Euch die Entwickler mit subtilen, blitzschnellen Schockeffekten, bei denen Ihr oft nicht mit Bestimmtheit sagen könnt, ob es sie überhaupt gegeben hat - ein sehr beunruhigendes Erlebnis!

Neben Eurer Funzel spielen auch Handys eine tragende Rolle in "Calling". Zeichnet damit Umgebungsrauschen auf und entschlüsselt versteckte Botschaften, knipst Fotos und nehmt verstörende Anrufe aus dem Remote-Lautsprecher entgegen. Dabei standen uns immer wieder die Haare stramm zu Berge - bravo, Hudson Soft! Darüber hinaus nutzen Eure Charaktere die portablen Telefone mehrmals, um sich vom einen zum anderen zu teleportieren. Im Verlauf der Handlung trefft Ihr nämlich auf weitere unfreiwillige Gäste in der Spukwelt, die wie Ihr nach Erklärungen und einem Ausweg suchen.

Eure wechselnden Helden in "Calling" besitzen keinerlei Waffen. Gegen plötzlich auftauchende Geister, die an Euch zerren und die Panik-Anzeige in die Höhe treiben, wehrt Ihr Euch mit Bewegungen der Fernbedienung, während sich rasch das Bild verfärbt. Gelingt es Euch nicht, den Feind abzuschütteln, werdet Ihr von Panik übermannt und startet beim zuletzt gesetzten Speicherpunkt neu.



Wii Kein Japan-Horror ohne Onryou: "Calling" setzt auf eine Vielzahl fernöstlicher Gruselmotive.



Wii Hässlich, aber praktisch: Euer multifunktionales Mobiltelefon.



Wii Auch ohne fein modellierte Details versprüht das Abenteuer Atmosphäre.

Technik? Auch gruselig!

In technischer Hinsicht ist "Calling" kein großer Wurf: Die Spielwelt wirkt detailarm und statisch, Texturen sind häufig unscharf und die Charaktere in den Zwischensequenzen steif. Dynamische Schattenspiele, eine durchweg stimmige Atmosphäre und ausgeprägtes Japan-Flair trösten darüber hinweg. Musik wird äußerst sparsam eingesetzt, die deutschen Sprecher klingen hölzern und aufgesetzt. Eine Taste zur schnellen 180-Grad-Wende und zum Rennen ist zwar lobenswert und praktisch, dafür gestaltet sich punktgenaues Greifen von Türklinken manchmal umständlich, weil der kontextsensitive Bereich zu klein geraten ist. Wer darüber hinwegsieht, genießt feinen Japan-Horror alter Schule. *mh*



"GUT"

Michael Herde

Grafik ist nicht alles, denn trotz mancher Schwäche zieht mich "Calling" unweigerlich in seinen Bann. Die grundlegende Stimmung ist durchweg unheimlich, oftmals beklemmend und immer wieder lassen mich fiese Schocker zusammenzucken. Manche davon wiederholen sich jedoch zu häufig und verlieren so ihre Wirkung. Doch für gepflegte Panikattacken bleiben genügend clevere Ideen übrig. Davon abgesehen gibt sich "Calling" traditionell und wirkt bisweilen wie ein Point'n'Click-Abenteuer mit altbekannten Rätseltypen. Wer sich mal wieder richtig fürchten und erschrecken möchte, greift zu "Calling", wer hingegen mehr Wert auf eine durchweg mitreißende Inszenierung und Story legt, dem empfehle ich "Silent Hill: Shattered Memories".



Wii Im Klassenzimmer greifen Euch drei Geistermädels an – schüttelt sie ab!

Entwickler	**Hudson Soft, Japan**
Hersteller	**Konami**
Termin	**18. März**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » nutzt die Remote als Telefonhörer
- » wechselt spielbare Charaktere durch
- » viele Gruselmotive japanischer Kultur
- » zahlreiche Schockeffekte
- » schaltet Galeriebilder und weitere Boni frei

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**78**
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Technisch schwacher, aber effektvoll inszenierter Wii-Horror ohne Gewalt, der mit gewitzten Einfällen Eure Nerven malträtiert.**

Sonic & Sega All-Stars Racing

PS3 360 Wii DS Rennspiel USK 0



PS3 Die Randbebauung der Kurse ist knallbunt, bietet viele Details und passt zu den Vorlagen; hier: "Samba de Amigo".



Matthias Schmid

"GUT"

Was bin ich froh – "All-Stars Racing" ist echt gut geworden! Meine englischen Freunde von Sumo haben, aufbauend auf ihren "OutRun"-Erfahrungen, einen polierten Funracer geschaffen, der zwar nichts neu macht, für Sega-Anhänger aber endlich eine Alternative zu "Mario Kart" darstellt. Größtenteils einfallslosen Items und den zu seltenen Abkürzungen zum Trotz, motivieren der bunte Streckenmix, die 64 Missionen, das belohnende Freischaltsystem und die vielen Sega-Helden auch Solisten langfristig – zu meiner Freude wurden selbst weniger prominente Titel wie "Billy Hatcher" und "Jet Set Radio" mit Strecken bedacht. Die Grafikstotterer sind unschön, wirken sich aber nicht auf die Spielbarkeit aus. Auch im Mehrspieler-Modus ist "SSAR" spaßig, wächst aber nicht über sich hinaus.

Neulich bei Sega. Chef-san zu Entwickler-san: "Nach den Winterspielen brauchen wir einen neuen Goldesel, dann zieht dieses Wii-Sportspiel mit unserem ollen Igel und dem fetten Italiener nicht mehr." Entwickler-san: "Nintendo scheffelt dick Kohle, die machen's richtig. Was könnten wir bei denen abschauen? Ein Jump'n'Run vielleicht?" Chef-san darauf: "Dummkopf. Weil das bei den letzten Versuchen ja so gut geklappt hat! Das haben wir so einfach nicht drauf. Warum fällt Euch nicht so was wie 'Kawashima' oder 'Pokémon' ein?" Entwickler-san: "Wir könnten eine Sport-Minispielsammlung basteln, die wir dann "Sega Sports" nennen. Oder ein Fitnessspiel im Bundle mit neuer Hardware..." Chef-san: "Im Bundle mit welcher Hardware bitte? Einer brasilianischen Mega-Drive-Variante vielleicht? Ich hab's: Gehen wir doch mal die weiteren Bestseller durch... Hier: 'Mario Kart' hat sich auf Wii und DS insgesamt fast 40 Millionen Mal verkauft. So ein lustiges Rennspiel könnt Ihr doch sicher auch programmieren." Entwickler-san: "Uff... Rennspiele... so etwas haben doch unsere Arcade-Leute früher gemacht. Oder der Engländer... Guy Wilday. Mist, den haben wir zu Codemasters zurückgeschickt. Können wir das nicht nach außen geben? An die Jungs, welche die letzten 'OutRun'- und 'Virtua Tennis'-Episoden für uns gemacht haben?" Chef-san: "Weise gesprochen, Entwickler-san. Das mit 'OutRun' haben die super gemacht, und außerdem haben sie so einen lustigen, japanisch klingenden Namen. So machen wir's: Sumo Digital programmieren für uns einen 'Mario Kart'-Klon!"



DS Simplere Strecken und pixelige Polygongrafik warten auf dem Handheld.

Gesagt, getan

...und heraus kommt "Sonic & Sega All-Stars Racing" . Ein schnörkelloser, gut gemachter Funracer mit einem bunten Strauß der beliebtesten Sega-Stars und starker Gute-Laune-Grafik.

Sumo Digital haben an alle Standards des Subgenres gedacht: vom Power-Start bei rechtzeitiger Betätigung der Gastaste über Strecken, die sich optisch an den Ursprungswelten der teilnehmenden Spielepromis orientieren, bis hin zu krachigen Items, die in regelmäßigen Abständen auf dem Asphalt verteilt sind.

Ihr fetzt mit einer driftlastigen, griffigen und stark an "OutRun 2006" erinnernden Steuerung über 24 Pisten, die durch die Bank gefallen, jedoch bei weitem nicht so fahrerisch fordernd, ausgefeilt oder mit Gimmicks vollgestopft sind wie die einer jeden "Mario Kart"-Episode.

Neben Sonic, Tails, AiAi, Amigo & Co. rasen zahlreiche, freischaltbare Kultstars mit: Unter anderem Ulala (aus "Space Channel 5"), Ryo Hazuki (aus "Shenmue"), B.D. Joe (aus "Crazy Taxi"), die "Chu Chu Rocket"-Mäuse und sogar Alex Kidd sowie das niedliche Opa-Opa-Schiff aus "Fantasy Zone" flitzen über Kurse, die sich grafisch an den Leitmotiven von Hitserien wie "Sonic", "Super Monkey Ball" und "House of the Dead" orientieren. Abseits üblicher Funracer-Items (Minen, Lenkraketen, Turbos) bringt jeder Pilot seinen spezifischen All-Star-Move mit: Wenn Ryo in den Gabelstapler springt (Bild unten), AiAi herumkugelt oder die Chu Chus die Katze aus dem Sack lassen, pflügt Ihr mit Karacho durchs Fahrerfeld.

Die grafisch ordentliche DS-Version wirft nur sechs (statt acht) Piloten ins Rennen, besitzt fast durchwegs einfachere (sowie breitere) Strecken und steuert sich etwas schwammiger. Außerdem könnt Ihr hier hervorragend 'snaken' – will heißen, Euch durch ständiges Driften samt Richtungswechsel alle naselang einen Turboschub ergaunern. *ms*



PS3 Pfiffig: "Shenmue"-Heroe Ryo steigt beim All-Star-Move in den Gabelstapler um.

Entwickler	**Sumo Digital, England**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**40/50/60 Euro (DS/Wii/PS3, 360)**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 20 Fahrer, 24 Kurse, 64 Missionen
- Xbox-360-exklusiv: das Duo Banjo-Kazooie und Eure Xbox-Avatare sind spielbar
- Wii-exklusiv: Eure Miis sind spielbar
- mitunter stockt die Bildrate
- 6 Multiplayer-Modi
- 6 Einzelspieler-Grand-Prix à 4 Kurse
- Gummiband-Effekt an- und abschaltbar
- keine Neigungssteuerung auf Wii

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	PS3/360/Wii
Multiplayer	8 von 10	**77**
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	6 von 10	DS
Multiplayer	7 von 10	**69**
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Grafisch wie spielerisch gelungener Funracer mit vielen Sega-Stars – die Klasse von "Mario Kart" wurde aber klar verfehlt.**

MotoGP 09/10

PS3 360 Rennspiel USK 0

Für den zweiten "MotoGP"-Ausflug trennte sich Capcom von "SBK"-Entwickler Milestone und vertraute die Lizenz den unbekannten Engländern von Monumental an. Die erfinden das (Zwei-)Rad nicht neu, steuern aber einige gute Ideen bei. Kernstück sind wie gehabt die drei Rennklassen der Motorrad-WM, mit denen Ihr gleich doppelt beglückt werdet: Mit auf der DVD sind alle Kurse und Teams der Saison 2009, im Frühjahr bekommt Ihr per Gratis-Update die aktuellen Daten von 2010, was u.a. zwei weitere Strecken beinhaltet.

Neben der Meisterschaft stehen andere Spielmodi zur Wahl, bei denen Euer Fahrstil ins Rampenlicht rückt: Jedes Manöver vom Überholvorgang oder Rempler bis zum Einhalten der Ideallinie wird positiv oder negativ vermerkt. Bei Arcaderennen schlägt sich dies in Zeitboni nieder, während Ihr in der Karriere so Sponsoren lockt und das Publikum auf Eure Seite zieht. Um hier voranzukommen, kümmert Ihr Euch außerdem um das Teampersonal und schraubt an Eurem Motorrad.

Die Grafik flutscht mit sauberen 60 Bildern pro Sekunde über den Schirm, dafür müsst Ihr verwaschene Farben und karge Umgebungen in Kauf nehmen. Das Fahrverhalten ist anspruchsvoll, allerdings führen Rempler nur selten zu Stürzen, stattdessen prallt Ihr etwas vom Kontrahenten ab – prima für ungeübte Piloten, aber nicht gerade realistisch. Außerdem verhalten sich insbesondere die kleinen Motorräder sehr sensibel in den Kurven, erst die höheren Klassen fühlen sich schwer an. Die muss man aber erst einmal herausfahren, für diese unnötige Schikane gibt es einen Rüffel. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Der Entwicklerwechsel hat Capcoms Zweiradraserei gutgetan, doch irgendwie weiß das neue "MotoGP" nicht ganz, was es sein will. Für Simulationsfreaks ist das Fahrverhalten (besonders bei Remplern) zu gutmütig, Arcadefans langweilen sich angesichts der zwar flüssigen, aber faden Optik. Dabei steckt ganz schön viel drin: Die Streckenzahl stimmt, vor allem der Karriere-Modus überzeugt mit allerlei Drumherum abseits der Piste und online ist's sowieso eine Gaudi. Werdet Ihr mit der etwas eigenwilligen Fahrphysik warm, lohnt sich der PS-Spaß.



360 Nicht nur schnelles, sondern stilvolles und vor allem faires Fahren ist gefordert: Wer ständig rempelt, wird sein Ansehen bei Gegnern und Sponsoren kaum mehren.

Entwickler	**Monumental Games, England**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**19. März**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 20 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- alle Teams und 17 Kurse von 2009
- 2010-Update kostenlos via Online-Update
- Karriere-Modus mit Management-Aspekt
- nach Sturz Rückspulen möglich
- Fahrstil wird bewertet

SPIELSPASS 74

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Umfangreiche Motorradsimulation mit guten Einfällen, aber unspektakulärer Optik und manchmal merkwürdiger Fahrphysik.**

BioShock 2

PS3 360 Ego-Shooter 18



360 Verschiedene Interessensgruppen treiben in der Stadt Rapture ihr Unwesen. Hier lassen wir gerade die Feierlichkeit eines Kultes platzen, was der maskierte Splicer im Anzug mit einer blitzschnellen Sprungattacke quittiert.

M! HIT



Michael Herde

"GUT"

Einen Innovationsbonus kann "BioShock 2" nicht für sich verbuchen. Zumindest grafisch änderte sich zum Vorgänger fast nichts, stellenweise hat der sogar die Nase vorn. Unscharfe Texturen, die zu spät in voller Auflösung geladen werden, sowie manch detailarmes Polygonmodell sind unzeitgemäß. Doch das Gesamtbild stimmt und Rapture ist erneut eine Reise wert: Das sadistische Spiel mit unzähligen Möglichkeiten macht mächtig Laune, obwohl sich trotz der Vielseitigkeit eine gewisse Gleichförmigkeit einstellt. Man tut immer das Gleiche – haufenweise Gegner wegballern, was bisweilen chaotisch wird. Zahlreiche kluge Details wie das Heilen während des Waffenwechsels oder der blaue Bonusbereich beim Hacken machen dies aber locker wett. Die Fülle an Möglichkeiten lässt mich allerdings immer wieder den Überblick zu verlieren. Die Story ist geradliniger, doch mir fehlen interessante Charaktere sowie die Dramatik und Wendungen des Vorgängers – daher gibt es von mir nur ein "Gut".

"Es brennt, es brennt", schreit der bullige Brute Splicer, als er in Flammen stehend panisch zum nächsten Heilautomaten rennt. Doch ehe er ihn erreicht, geht dem aggressiven Mutanten die Puste aus; er bricht leblos zusammen und wir widmen uns weiter unserer Aufgabe: die Little Sister beschützen!

In "BioShock 2" stecken Euch die Entwickler in den gepanzerten Taucheranzug eines Big Daddys. Kenner des Vorgängers wundert es deshalb nicht, dass sie sich nun mit deutlich mehr Gegnern herumschlagen müssen, schließlich wollen in Rapture alle nur eines – Adam! Die geheimnisvolle Substanz wird genutzt, um den eigenen Körper mit Hilfe von Plasmiden und Toniken um übernatürliche Fähigkeiten zu erweitern. Das war schon in Teil 1 so und es wird hier konsequent fortgeführt. Auch Euer Big Daddy benötigt Adam, um im Verlauf des rund 15-stündigen Abenteuers bis zu neun Angriffsplasmide auf der linken Schultertaste parat zu haben, etliche Zusatzslots stehen für Toniken bereit – das sind die 'Perks' in "BioShock 2". Damit bewegt Ihr Euch schneller, Ihr erleichtert Euch das ohnehin zugänglichere Hack-Minispiel bei Sicherheitskameras und Geschützen und erhöht die Durchschlagskraft Eures Bohrers. Der ist zwar im Nahkampf weniger nützlich, als wir uns ausgemalt haben, doch mit der richtigen Ausrüstung motzt Ihr Euren Helden zur schier unbezwingbaren Kampfmaschine auf.

Der spielerischen Vielfalt sind dabei wenige Grenzen gesetzt: Kombiniert Fähigkeiten und Waffen, die Ihr an spärlich verteilten Terminals aufrüstet, um den irren Bewohnern Raptures Einhalt zu gebieten. Während Ihr Euch von einem Abschnitt zum nächsten vorarbeitet, stellt Ihr bald nicht nur fest, dass es nicht mehr wie im Vorgänger möglich ist, in besuchte Abschnitte zurück zu kehren. Sondern Ihr entdeckt dabei auch zahlreiche Tonbänder und ramponiertes Levelinventar, das einen näheren Blick lohnt. Letzteres untersucht Ihr ebenso wie getötete Gegner nach Heilpäckchen, Geld und Munition, während die Bänder verraten, was in Rapture zehn Jahre nach Ende des ersten Teils gespielt wird.

Dr. Lamb regiert

Nach dem Tod des Rapture-Gründers Andrew Ryan kontrolliert die Kommunistin und damit Gegenspielerin Ryans die Stadt am Meeresgrund. Wir erfahren früh im Spiel, dass Lambs Tochter Eleanor unsere ehemalige Little Sister ist – sie müssen wir aufspüren. Dabei treten wiederholt Nebencharaktere auf den Plan, die eigene Interessen verfolgen und uns bisweilen vor moralische Entscheidungen stellen: töten oder nicht? Das gilt auch für besagte Little Sisters, denn parallel zum Erkunden, Tonbänder lauschen und Splicer killen haben wir als Big Daddy die Aufgabe, Adam zu suchen. Also den nächsten Tauch-Kollegen aufgespürt und einen zähen Kampf ausgefochten – schon adoptieren wir sein Mädchen. Wer sich an dieser Stelle dagegen entscheidet, die Kleine sofort um einen Extra-Batzen Adam zu erleichtern und zu töten, der spaziert mit Ihr durch die maroden Überreste der einstmals imposanten Art-Déco-Stadt und sucht nach prall gefüllten Adam-Leichen. Dabei zeugen lediglich grelle Leuchtreklamen und verschwenderisches Interieur von Glanz und Glorie vergangener Tage, wie Ihr sie in den Maps des auf der Zeitleiste noch vor Teil 1 angesiedelten Mehrspieler-Modus bestaunen könnt.

Per Knopfdruck weist uns ein Strahl den Weg zum Ziel. Dort angekommen verminen wir die Umgebung, um die in großer Zahl anrückenden Splicer abzuwehren. Denn nur so kann unsere Little Sister ungestört Adam sammeln. Weil "BioShock

SPECIAL EDITION



Für beide Systeme gibt es drei Versionen von "BioShock 2". Neben der regulären bekommt Ihr die Rapture-Edition inklusive Artbook, exklusiv bei Amazon ersteht Ihr die Special Edition für knapp 90 Euro. Enthalten ist eine Vinyl-LP mit dem "BioShock"-Soundtrack sowie eine CD mit dem des zweiten Teils. Dazu kommen drei Poster, das 164-seitige Artbook und das hierzulande ungeschnittene Spiel.



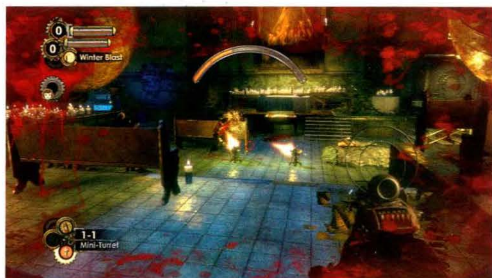
360 Überwachungstechnik und Verkaufsautomaten lassen sich komfortabler hacken als im Vorgänger.



PS3 Online verstecken wir uns hinter einem gehackten Geschütz und erforschen tote Gegner für einen Schadensbonus.



360 Während das reguläre Blitz-Plasmid dem Big Daddy nur wenig schadet, haltet Ihr ihn länger in Schach, wenn er im Wasser steht und Ihr dieses unter Strom setzt.



360 Neben zwei verschiedenen Werkzeugen zum Hacken von Sicherheitstechnik sammelt Ihr auch Mini-Geschütze, die Feinde automatisch unter Beschuss nehmen.



360 Diesen Kampf gegen eine Big Sister zeichnen wir per Kamera auf und kassieren Erfahrungspunkte – während sich die Blechdame mithilfe von Leichen regeneriert!



360 Der brennende Brute Splicer hat eine gute Idee: Er eilt zur Heilstation. Dumm nur, dass wir diese gehackt haben und er gleich zusätzlichen Schaden kassiert.

2" deutlich mehr offene und große Plätze bietet, verlaufen die 360-Grad-Kämpfe bisweilen hektischer, aber auch flotter als früher. Immerhin entfällt nun der umständliche Wechsel zwischen Waffe und Plasmid, denn diesmal nutzt Ihr beide gleichzeitig. Neue Kampfplasmide gibt es zwar nicht, dafür levelt Ihr Eis-, Feuer- und Blitzkräfte dreistufig auf. Kleine Wirbelsturm-Fallen platziert Ihr gar an Decke und Wänden und kombiniert sie mit anderen Effekten zu fiesen Todbringern. Mittels Telekinese werft Ihr nun auch in der deutschen Version Leichen mit Schadenstexturen auf Eure Feinde oder lupft lebendige Widersacher.

Kamera... läuft. Action!

Die zahlreichen Kämpfe zehren an Eurer Energie, denn im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern gibt es in "BioShock 2" noch immer Heilpäckchen, die Ihr per Tastendruck verwendet. Wenige Treffer genügen und Ihr seid dem Tode nah. Ein weiterer befördert Euch in eine Vita-Kammer, von wo aus Ihr Euch ein wenig erholt, aber mit demselben Munitionsvorrat und gegnerischen Schadensstand weiterspielt.

Als anfangs zähe Herausforderung erweisen sich die Big Sisters – pfeilschnelle Zwischenbosse, die angreifen, wenn Ihr alle Little Sisters eines Areals in Sicherheit gebracht oder geerntet habt. Doch mit Unterstützung Eurer neuen Filmkamera, mit der Ihr Kämpfe aufzeichnet und so Schadensboni und andere Vorteile verdient, stellen auch sie bald keine unlösbare Aufgabe mehr dar.

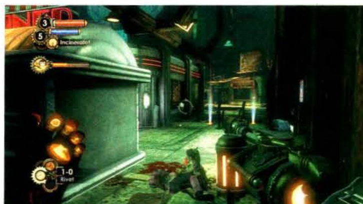
Wer erleben möchte, wie es zum Niedergang Raptures kam, wagt sich an den Mehrspieler-Modus, der in sieben genretypischen Spielmodi wie 'Deathmatch' oder 'King of the Hill' bis zu zehn Teilnehmer antreten lässt. Wählt dazu einen von sechs Charakteren und legt die Ausrüstung fest. Je mehr Erfahrungspunkte Ihr im Kampf oder beim Hacken von Geräten sammelt, desto größer wird die Auswahl an Fähigkeiten. Erforscht zudem Eure Opfer für einen zeitlich begrenzten Schadensbonus und mischt Gegner in einer temporären Big-Daddy-Rüstung auf. *mh*





360 Auf der Suche nach Little Sisters tötet Ihr zunächst einen Big Daddy, der von seinem kleinen Zögling geheilt werden kann. Anschließend stellt Euch das Spiel vor die moralische Frage: Gleich Adam ernten oder die Kleine adoptieren und selbst suchen.





PS3 Ein weißer Energieschweif weist Euch den Weg zu Leichen voller Adam. Habt Ihr eine entdeckt, sichert Ihr die Umgebung mit Fallen, ehe Eure Little Sister mit der Ernte beginnt. Sofort rücken haufenweise Splicer an, die zunehmend stärker werden.

Entwickler	**2K Marin, USA**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**im Handel**
Preis	**55 Euro**

Unterstützt » **bis 10 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- Vita-Kammern zum Abschalten
- deutsche Version ist ungeschnitten
- **PS3 vs. 360:** Die PS3-Version lagert rund 5 GB auf die Festplatte aus, doch Qualitätsunterschiede sucht Ihr mit der Lupe.

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	89
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	10 von 10	

FAZIT » Auf Action getrimmte Fortsetzung mit viel Raum für Experimente, die dem Vorgänger nicht ganz das Wasser reichen kann.

Battlefield: Bad Company 2

PS3 360 Ego-Shooter 18





360 Die Abschnitte im Dschungel von Bolivien sind das grafische Prachtstück in "Bad Company 2" – toll modellierte Vegetation trifft auf große Weitsicht. Trotz weitem Horizont marschiert Ihr auf eng gesteckten Pfaden, alternative Laufrouten sind tabu.



"SUPER"

Philip Ulc

Der Mehrspieler-Freund hat die Qual der Ballerwahl: "Modern Warfare 2" spielt sich ungemein schnell und direkt, aber auch unfair luftschlagintensiv, "M.A.G." hat einen zähen Einstieg und bedient sich bei Rollenspielen, während "Bad Company 2" für flotte Instant-Action mit Fahrzeugen steht. Zerstörbare Levels und motivierendes Belohnungssystem erwarte ich von einem "Battlefield", der Fokus auf vier stark unterschiedliche Klassen erfreut aber Spieler mit taktischem Einschlag. Geschlossen im Squad vorzugehen und seine Spezialisierung dem Team zur Verfügung zu stellen, wird nicht nur durch Erfolg belohnt – sondern auch mit Erfahrungspunkten. Damit verkommen Mehrspieler-Matches nicht mehr automatisch zur Jagd nach den meisten Abschüssen, sondern es lohnen sich endlich Aktionen, die ein übergeordnetes Ziel verfolgen.

Mal wieder sind die Russen schuld. Anstatt den verdienten Heimaturlaub anzutreten, zieht die vierköpfige "Bad Company" gegen einen rachsüchtigen General aus dem östlichen Großreich zu Felde. In unterhaltsamen sechs Stunden jettet Ihr abermals als Preston Marlowe um den halben Globus, um eine geheime Waffe aus dem 2. Weltkrieg zu finden und einen Angriff auf die USA zu vereiteln. Euch zur Hand gehen wie schon im ersten Teil drei KI-Kollegen, die Ihr allerdings weder befehligen dürft noch für eine kooperative Spielweise zur Verfügung stehen. Dafür agieren sie nun vehementer und ballern Euch den Weg frei. Nur bestimmte Schlüsselgegner müsst Ihr selbst erledigen, um eine Zwischensequenz oder eine neue Wegstrecke auszulösen. Im Gegensatz zu den offenen Mehrspieler-Karten (dazu später mehr) lässt Euch "Bad Company 2" durch Levelschläuche eilen und auf wenig schlaue Gegner zielen. An bestimmten Stellen öffnet sich diese Röhrenform zu einem Bauch, in dem meist einige zerstörbare Gebäude auf Raketeneinschlag warten. Anstatt die Umgebung aus reinem Selbstzweck oder gar zur taktischen Vorgehensweise zu zerlegen, sind nur bestimmte Gebäude oder Teile davon zerstörbar. Türen besitzen beispielsweise nie einen Knauf und sind immer verschlossen, weshalb Ihr sie per Kugelhagel in Einzelteile auflöst. Warum sich die aufgebohrte Frostbyte-Engine hinter gescripteten Detonationen versteckt, bleibt unklar – dabei ist Entwickler DICE doch so stolz auf den realitätsgetreuen Einsturz der Bauten. Es kracht zwar ohrenbetäubend um uns herum, aber nur, weil das Spiel zur rechten Zeit eine Sequenz abspult. Eine offene Spielwelt wird uns durch tolle Weitsicht und einige schöne Panoramen suggeriert, der Shooter gehorcht aber dabei einem strikten Drehbuch – alternative Routen sind nicht vorgesehen, eher lautet die zielführende Devise: "Schieß auf alles, was sich bewegt". Immerhin rücken Gegner nicht unendlich nach.

Das Lachen vergangen

Was "Bad Company" vor zwei Jahren von einer bloß pfiffigen "Modern Warfare"-Kopie abhob, waren seine Titelhelden. Sweetwater, Haggard und Co. nahmen sich durch augenzwinkernde Dialoge selbst nicht allzu ernst, was ihnen im schlimmsten Fall die Kritik einbrachte, dass man über Krieg nicht scherzen sollte. Diesen auflockernden Humor kürzt DICE jedoch radikal. Zwar wird in etlichen Zwischensequenzen verbal die Lage sondiert, doch ist das in den seltensten Fällen noch humorig – weil es das Spiel auch nicht mehr darauf anlegt. Nach wie vor düst Ihr mit zahlreichen Vehikeln wie Squad, Humvee oder Panzer von Schauplatz A nach B, doch bleiben Eure Kumpane dann stumm – die Sticheleien aus dem ersten "Bad Company"-Einsatz sind patriotischem Ernst gewichen. Am Ende motiviert die Rettung des amerikanischen Vaterlandes die Truppe zu einem stylisch arrangierten Finale, das sich inszenatorisch gekonnt an den beiden "Modern Warfare"-Episoden orientiert.

Den Multiplayer-Vergleich mit Activisions Edelshooter scheut zwar der schwedische Entwickler, doch muss jeder Aspirant sich mit der aktuellen Mehrspieler-Referenz messen. "Bad Company 2" begegnet seinem Konkurrenten dabei mindestens auf Augenhöhe, schlägt aber einen gänzlich anderen Weg ein. Das beginnt mit den vier wählbaren Klassen, die sich in Bewaffnung und Gadgets stark voneinander unterscheiden. Nur der 'Sturmsoldat' beispielsweise hantiert mit diversen Granatwerfer-Aufsätzen, während ausschließlich der 'Sanitäter' Heilpakete abwirft und Mitstreiter mit



360 Highlight im Multiplayer-Modus sind die zahlreichen Fahrzeuge, mit denen Ihr die Umgebungsobjekte zu Staub schießt. Im Panzer finden bis zu vier Waffenbrüder Platz.

DIE ALTEN SCHWEDEN

DICE
DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT
AN EA COMPANY

Seit mehr als 20 Jahren entwickelt das mittlerweile börsennotierte Unternehmen DICE Videospiele und wurde im Oktober 2006 in das Konzernkonglomerat von Electronic Arts eingegliedert. "Bad Company 2" ist bereits das neunte "Battlefield"-Spiel der Schweden und der vierte Ableger für Konsole. Dabei schwimmen sie auf einer Erfolgswelle: Allein das lediglich als Download erhältliche "Battlefield 1943" verkaufte sich sensationelle 800.000-mal – nur für Xbox 360 wohlgemerkt. Der Multiplayer-Shooter führte damit die Xbox-Live-Liste der Top-Downloads im Jahr 2009 an. Als Lohn winkt DICE ein neuer Job – sie entwickeln den Mehrspieler-Modus des kommenden "Medal of Honor". Abseits von Ballerspielen steht das schwedische Studio für Innovation. Mit "Mirror's Edge" gelang ein Überraschungserfolg, ein zweiter Teil ist gerüchteweise in Planung.



360 Nette Idee: In den Anden erfriert Ihr ohne regelmäßiges Aufwärmen in Hütten.



360 Keine Spazierfahrt: Gegnerische Panzer und Geschützstellungen beharken Euch.



PS3 Abermals geht die Umgebung spektakulär zu Bruch – oft allerdings gescriptet.



360 Im Kampfhubschrauber liefert Ihr Euch am MG-Geschütz hitzige Gefechte.

einem Defibrillator wiederbelebt. Letzteres sorgt in den beiden 'Rush'-Spielmodi für einen strategischen Kniff. Eine Partei verteidigt mit unendlich Respawns in vier Runden eine stationäre Bombe, die gegnerische Gruppe soll diese entzünden – doch erlaubt ist nur eine begrenzte Anzahl digitaler Tode. Der geschickte Einsatz von Sanitätern hebelt diese Vorgabe aus. Anders als in "Modern Warfare 2", in dem Ihr aus einem Wust an Spezialisierungen Euren Wunschsoldaten bastelt, seid Ihr in "Bad Company 2" auf Eure Klassen mit eingeschränkten Waffenoptionen fixiert. Daraus leitet sich aber ein ungemein motivierendes, taktisches Vorgehen ab, da Euch unverbindlich bestimmte Aufgaben innerhalb eines Teams zugelotst werden. Denn ein nur aus Sturmsoldaten bestehendes Squad ist gegen eine bunt gemischte Truppe chancenlos. Zudem sollte jedes der 15 Fahrzeuge wie Panzer oder Transporthubschrauber von einem 'Ingenieur' begleitet werden, der Schäden repariert. Und nur der 'Aufklärer' legt Sniper-Waffen an und sichert so die Lage aus der Ferne. Der Squad-Gedanke zieht sich durch den ganzen Mehrspieler-Modus: Ihr habt jederzeit die freie Wahl, ob Ihr Euch einer Vierer-Gruppe anschließt oder als Einzelgänger ins Feld zieht bzw. gleich in die squadbasierten Spielvarianten (Rush und Deathmatch) eintaucht.

Achtung Sniper: Per Back- bzw. Select-Taste markiert Ihr kurzzeitig auch versteckte Gegner, woraufhin ein oranges Dreieck den Feind zum freien Abschuss brandmarkt. Das belohnt Euch sogar mit Erfahrungspunkten, die weitere Waffenaufsätze und allgemeine Verbesserungen wie größere Magazine oder höhere Fahrzeugpanzerung freischalten. Auf acht großen Karten wütet die Zerstörung – Gebäude und Bäume stellen keine sichere Deckung dar. *pu*



"GUT"

Michael Herde

Am Vorgänger hat mich das Zerstören der Umgebung ziemlich begeistert, doch in der Fortsetzung bemerke ich davon nicht viel. Zumindest in den ersten Spielstunden geht kaum etwas durch meine Feuerkraft kaputt. Dafür ist die Grafik besser als in Teil 1. Vor allem die weitläufigen Panoramen, sei es im lichtdurchfluteten Dschungel oder am Fuß eines verschneiten Gebirges, sind definitiv sehenswert. Verbesserungen im Detail freuen mich, denn statt der bescheuerten Heilspritze des Erstlings regeneriert mein Held nun von selbst. Noch immer stirbt es sich in "Battlefield" aber ziemlich schnell und mancher Rücksetzpunkt sorgt für Frust. Generell wirkt "Bad Company 2" linearer als der Vorgänger, mehr gescriptete Ereignisse rücken "Bad Company 2" in die Nähe eines "Modern Warfare". Schade: Der Humor des ersten Teils geht mir diesmal ab.



PS3 Wir legen eine Terroristen-Hochburg in Schutt und Asche. Markiert vorgegebene Ziele mittels Fernglas, damit ein Kampfjet seine explosive Ladung abwirft. Feinde wehren sich vergeblich mit Raketenwerfer-Geschützen in hoher Frequenz.

Entwickler	**DICE, Schweden**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**4. März**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 46 Waffen und 15 Zusatzgeräte
- 15 Land-, Wasser-, und Luftfahrzeuge
- vier (squadbasierte) Multiplayer-Modi
- **PS3 vs. 360:** sichtbares Tearing bei beiden, PS3 texturschärfer, aber Kantenflimmern

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

85

FAZIT » **Unterhaltsames Solo-Geplänkel wärmt den Gewehrlauf, die Spielspaß-Kugeln sausen erst im taktisch tiefen Multiplayer-Modus.**

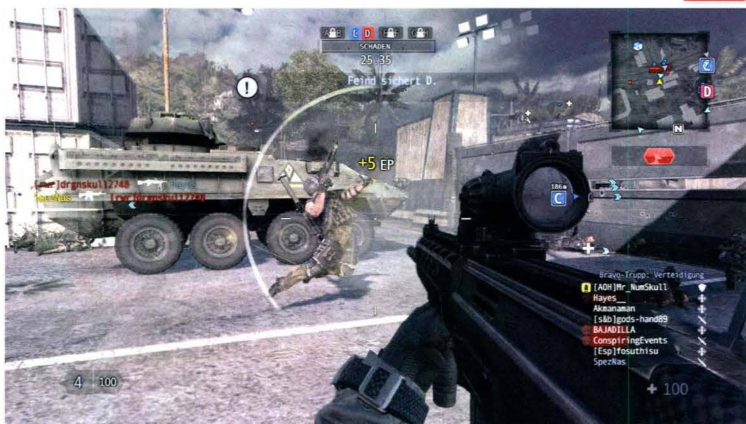
M.A.G.

PS3 Ego-Shooter 16

M! HIT



PS3 Wer mit Ausrüstung experimentiert, steigert seine Leistungen deutlich.



PS3 Im Herrschafts-Modus müssen die Angreifer Schlüsselpositionen einnehmen und dabei diverse Barrikaden (rechts im Bild) überwinden: Hier legen sich die Teams auf die Lauer, um dem Feind bei der Demontage in die Flanke zu fallen.

Im "Massive Action Game" ballern bis zu 256 Spieler auf einem Online-Schlachtfeld: Damit kein heilloses Durcheinander entsteht, werden die Kämpfe mit Rollenspielmechanismen organisiert.



Oliver Ehrle

"SUPER"

Die "M.A.G."-Schlachten sind dynamisch und riesig, begeistern mich aber vor allem durch die taktischen Aspekte: Wer im Team agiert, kassiert üppige Boni und folglich schnell bessere Upgrades - da macht mir das Zusammenspiel auch mit fremden Zockern intuitiv Spaß. Außerdem hat man die drei Maps pro Modus trickreich arrangiert und mit taktischen Schlüsselpositionen gespickt, die sich gegenseitig vielschichtig beeinflussen: Wenn ein Team z.B. die Flak an den Feind verliert, hagelt es an anderer Stelle plötzlich Smartbombs, Giftgas und Fallschirmspringer! Daher geht es in den Container- und Industrielabyrinthen auch im überschaubaren Bereich drunter und drüber. Enttäuschend ist der Anweisungsmodus, der Euch in zufällige Spiele würfelt, aber dafür keinerlei Belohnung bietet - das Konzept vom Schattenkrieg hat mehr Potenzial.

Die Söldner-Karriere

Ihr entscheidet Euch zwischen drei Privatarmeen und erstellt einen Soldaten, den Ihr mit Erfahrungspunkten bis Level 60 trainiert: Für jeden Level gibt es einen Talentpunkt, mit dem Ihr allerlei Ausrüstung und Waffenupgrades, aber auch Fertigkeiten wie Giftgasresistenz, Wiederbelebung und Schallortung kauft. Weil Ihr beliebig in neun Klassen investieren und die Talentpunkte umverteilen dürft, lässt sich der Soldat im Laufe der Karriere vielfältig entwickeln und anderweitig spezialisieren. Außerdem schlüpfen erfahrene Spieler in bessere Tarnklamotten, befehlen Luftangriffe und nehmen Führungspositionen ein, um den Kameraden Instruktionen zu erteilen: Wer demnach Zielobjekte ausschaltet, Stellungen einnimmt oder verteidigt, wird mit üppigen Erfahrungsboni belohnt. Trotz bis zu 256 Spielern bleibt das Geschehen so immer strukturiert und übersichtlich, zumal Aufgabe und Teamkameraden grafisch hervorgehoben werden - Teamspeak ist zwar möglich, aber nur in Einzelfällen nötig. Trotzdem fühlt Ihr Euch niemals eingeschränkt: Die Schauplätze wie Ölraffinerie und Hafenanlage sind nicht nur riesig, sondern auch mächtig verwinkelt - man braucht viele Augen, um eine Stellung zu sichern! So können die nur drei Maps pro Spielmodus doch langfristig Abwechslung bieten: Ihr spielt Team-Deathmatch, Sabotage, Herrschaft und Übernahme - bei Letzterer gilt es, Fahrzeuge aus dem feindlichen Fort zu klauen. In jedem Modus wetteifern die Privatarmeen um Verträge, die nach Abschluss die Anführerboni verbessern: Wer sich in der Nähe seines Vorgesetzten aufhält, genießt Vorzüge wie schnellere Bewegung und kürzere Ladezeit. Wegen der vielen taktischen Feinheiten und dem mächtigen Upgrade-System eignet sich "M.A.G." für Marathonsöldner, die viel Zeit und Teamgeist in die Schlachten stecken. *oe*



PS3 Ihr dürft Fahrzeuge lenken und die Geschütze von Bunkern (Bild) und Helis besetzen: Dank massig Deckung sind diese Stellungen aber keine Punktegaranten.





PS3 Wer schnell in höhere Levels aufsteigen will, hört auf seinen Vorgesetzten: Er kann Ziele (hier: Transporter) markieren, deren Abschuss oder Eroberung Euch dann einen satten Befehlsbonus verschaffen - da lohnt es sich, im Team zu spielen!

Entwickler	**Zipper Interactive, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **64 bis 256 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- spektakuläre 256-Spieler-Schlachten
- Belohnungssystem für taktischen Einsatz
- komplex entwickelbarer Soldat
- 12 detailreiche Karten mit vielen strategischen Brennpunkten

SPIELSPASS

Singleplayer	-
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

85

FAZIT » **Megaschlachten mit komplexer Charakterentwicklung: Wer alle Möglichkeiten ausschöpfen will, muss viel Zeit investieren!**

Super Monkey Ball Step & Roll

Wii Geschicklichkeit 0



Wii Der Koop-Modus entpuppt sich als Mogelpackung: Spieler 2 ballert lediglich mit dem Zielkreuz Hindernisse weg.

Segas lustige Primatenbande besteigt wieder die Plexiglaskugeln und rollt durch die Gegend. Auch bei "Step & Roll" bleibt das "Super Monkey Ball"-Konzept seinen Wurzeln treu: Ihr steuert die Affen nicht direkt, sondern beeinflusst durch das Kippen der Umgebung ihre Rollrichtung – entweder mit der Remote oder erstmals per Balance Board. Das erfordert zwar mehr Feingefühl und Eingewöhnungszeit, sorgt bei Spielern mit der traditionellen Kontrolle aber für Ärger: Denn die Abschnitte für beide Steuerungsarten sind identisch, was sich in ungewohnt weitläufigen und damit weitgehend weniger komplexen Umgebungen manifestiert, die nicht nur Kenner überraschend schnell bewältigt haben. Außerdem ist mit nur 70 Levels der Umfang etwas mager ausgefallen, auch wenn sich die Spielstufen gespiegelt zocken lassen. Als an sich nette Beigabe dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran, allerdings lenkt nur einer den Affen: Der andere kontrolliert ein Zielkreuz und ballert Hindernisse weg, um dem Kollegen das Leben noch leichter zu machen.

Unverständlich ist die Schrumpfkur bei den beliebten Partyspielen: Während der Vorgänger "Banana Blitz" noch rund 50 Disziplinen bot, gibt es diesmal lediglich 21, von denen die Hälfte recycelt wurde und die Neuzugänge überwiegend unspektakulär ausfielen. Dass sich technisch nichts getan hat, ist schade: Harmlose Melodien und pastellfarbige Umgebungen sind ebenso familientauglich wie einfallslos. *US*



Wii Die neuen Minispiele schwanken zwischen banal und ganz nett: Die Ballonfahrt (oben) langweilt schnell, während das Rodeln (Mitte) kurzweilig und der Fallschirmsprung (unten) fordernd sind.



"GEHT SO"

Ulrich Steppberger

Über zwei Jahre liegt das letzte "Monkey Ball" zurück – doch das wirkt frischer als diese uninspirierte Fortsetzung. Nur wenige, überwiegend unspektakuläre Levels, dazu die deutliche Reduzierung der Partyspiele und ein liebloser Team-Modus – das ist mir zu wenig. Sicher, das Kugel-Konzept funktioniert immer noch gut, aber heutzutage erwarte ich mehr Einfallsreichtum. Mit dem Balance Board wird es fordernder, aber nicht spaßiger, deshalb lohnt sich "Step & Roll" am ehesten für "Monkey Ball"-Neulinge oder Nimmersatte.

Entwickler	**Sega, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » 70 Levels, auch gespiegelt spielbar
- » 21 Partyspiele, davon 10 neue
- » Koop-Modus für 2 Spieler
- » Balance Board als Alternativkontrolle

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**67**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Routinierte, einfallsarme Fortsetzung der Geschicklichkeitskugelei: immer noch gut, aber mit zu wenig Pfiff.**

Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon

Wii Action-Adventure 12



Wii Auf Leben und Tod: Im Ballsaal eines ehemaligen Hotels bittet dieses plumpe Maskenmonster den kleinen Seto zum Tanz.

"Was itzund prächtig blüht,
sol bald zutretten werden.
Was itzt so pocht und trotzt,
ist morgen Asch und Bein.
Nichts ist, das ewig sey.
Kein Ertz, kein Marmorstein.
Itzt lacht das Glück uns an,
bald donnern die Beschwerden."

Mehr als einmal musste ich während des Spielens von "Fragile Dreams" an obige Zeilen denken. Sie stammen aus einem Sonett des deutschen Barockdichters Andreas Gryphius. 1637 griff er in seinem berühmten Gedicht "Es ist alles eitel" (eitel = nichtig, vergänglich) das Vanitas-Motiv auf, seine Zeilen künden von der Vergänglichkeit alles Irdischen. Einer solch tieftraurigen Grundstimmung begegnet Ihr in "Fragile Dreams" an vielerlei Orten; tri-Crescendo, die Macher des melancholischen Rollenspiels "Eternal Sonata", schicken den kindlichen Hauptcharakter Seto durch eine scheinbar ausgestorbene Welt – das in Film, Videospiel und Anime so beliebte Szenario der Postapokalypse wird mit weniger drastischen Bildern inszeniert, als es beispielsweise ein "Fallout 3" tut, kriecht aber unaufhaltsam in Euer Empfinden.





Wii Im alten Bahnhof 'lauern' harmlose Geisterquallen (oben). Auf der Achterbahn kann Seto tief fallen – lasst Euch nicht von der zarten Aurora Borealis ablenken!

Memento mori

Nach dem Tod seines Großvaters stolpert Seto durch eine eng begrenzte Spielwelt; mit der Taschenlampe leuchtet Ihr in finstere Gänge, mit Stock, Besen oder Metallrohr haltet Ihr Euch die trägen, aber bedrohlichen Feinde vom Leib. Sachte und mit Hilfe guter Tutorials bebildert, führt "Fragile Dreams" neue Spielelemente ein (z.B. das Schleichen auf morschen Böden) oder konfrontiert Euch mit anderen Nomaden der virtuellen Einöde: In einer alten Lagerhalle spielt Ihr Fangen mit einem Geistermädchen, auf einem verfallenen Bahnhof begegnet Seto dem fahrenden Händler, der Fundstücke kauft oder Waffen und Heilmittel feilbietet. An großzügig verteilten Feuerstellen frischt Ihr Eure Lebensenergie auf oder bringt Ordnung in Euer Inventar – dessen Handhabung ist ein wenig umständlich, "Resi"-Veteranen fühlen sich sofort wie zu Hause.



Wii Anfangs trifft Pimpf Seto ein mysteriöses weißhaariges Mädchen. Er will sie unbedingt wiedersehen...



"GUT"

Matthias Schmid

Leider steckt unter der zauberhaften Wii-Grafik ein oftmals simpel gestricktes Action-Abenteuer, das mir wenig spielerische Freiheiten lässt – gerne hätte ich mich an fordernde Rätsel gewagt oder mit selbst gewählten Entscheidungen Einfluss auf den Ausgang der Geschichte genommen. Die vielen lichten Momente des "Fragile Dreams"-Spielerlebnisses wiegt dieses enge Spielkorsett aber nicht auf: Wenn ich mit meinen Handbewegungen den Lichtkegel von Setos Taschenlampe in dunkle Ecken scheuche (um Gegner sichtbar zu machen) und das fiese Grollen der Feinde aus dem Remote-Lautsprecher tönt, kann ich mich nur schwer aus der Hand des Grusels befreien; so stimmig sind Beleuchtung und Ausstaffierung der Schauplätze. Das Aufspüren der Erinnerungsfetzen motiviert bis zum Ende, die fantasievollen Charaktere und bedrückenden Örtlichkeiten hauchen dem Spiel Esprit ein. Wenn die Entwickler bei einem möglichen zweiten Teil nervige Macken wie neu erscheinende Gegner und sich abnutzende Waffen ausmerzen und die Kämpfe rassiger ablaufen, ist ein Hit vorprogrammiert!

Weil an Gegenständen, die Ihr unter virtuellen Staubschichten aufstöbert, die Erinnerungen verblichener Besitzer haften, verbringt Ihr einen stattlichen Anteil der Spielzeit damit, den gesprochenen Geschichten der Toten zu lauschen – allen gemein ist ein deprimierender, lebensverneinender Grundtenor; sogar das Ableben eines kleinen Hilfsroboters wird wie eine Beerdigung inszeniert.

Und doch keimt zarte Hoffnung auf: wenn Seto auf unerwartete Hilfe stößt, wenn sanftes Licht einen dunklen Gang flutet oder wenn sich vermeintliche Feinde als ebenso hilflose Geschöpfe entpuppen, denen mehr an Setos Freundschaft gelegen ist als an seinem Ableben... *ms*

Entwickler	**tri-Crescendo/Namco, Japan**
Hersteller	**Rising Star Games**
Termin	**19. März**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar**

- gemächlicher Mix aus Dialogen, kleinen Suchaufgaben und simplen Kämpfen
- kluge Nutzung des Remote-Lautsprechers
- sehr japanisches Charakterdesign
- gut geschriebene deutsche Texte

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**78**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Eine stille Wii-Perle: Trotz spielerischer Macken zieht Euch das melancholische Japan-Abenteuer fest in seinen Bann.**

Sonic Classics Collection

DS Jump'n'Run 6



DS Ab Teil 2 mischt der Fuchs Miles "Tails" Prower mit – Sonics Kumpel flitzt ihm im Einspieler-Abenteuer brav hinterher.

Während Sega PSP-Besitzern schon vor Jahren in der "Ultimate Sega Mega Drive Collection" über 30 emulierte 16-Bit-Titel auf einer UMD spendierte, bekommen DS-Spieler erst jetzt zum gleichen Preis gerade einmal vier – zugegebenermaßen gute – Sonic-Folgen. "Sonic the Hedgehog", "Sonic 2", "Sonic 3" und "Sonic & Knuckles" sind mit von der Partie, auch die Lock-On-Funktionen der "Knuckles"-Episode wurden implementiert. So verknüpfen sich "Sonic 3" und "Sonic & Knuckles" zu einem großen XXL-Abenteuer, auch die Kombination mit den anderen Titeln bringt kleine Boni zu Tage. Dazu gibt es eine Art-Gallery und die Option, jederzeit den Spielstand zu speichern – vor allem beim langen "Sonic 2" eine willkommene Ergänzung.

Bei der Emulation haben die Entwickler den einfachsten Weg gewählt: Die Grafik wurde kurzerhand auf die DS-Auflösung runtergerechnet, was sie oft ein wenig gequetscht wirken lässt. Durch die verminderte Pixelanzahl verschwinden gelegentlich Details und manche visuelle Effekte funktionieren nicht mehr richtig. In Sachen Spieldesign und Level-Aufbau sind die 16-Bit-"Sonics" dafür ihren modernen Nachfolgern haushoch überlegen: Hier ist nicht nur Highspeed gefragt, die komplexen Umgebungen laden auch zum ausgiebigen Erforschen ein und unfaire Stellen sind die Ausnahme. *tn*



DS Auf dem unteren Bildschirm könnt Ihr pausieren, speichern, laden oder Euch die Steuerung erklären lassen.



"GEHT SO"

Thomas Nickel

Es genügt nicht, einfach ein paar Oldies mit einer Handvoll Artworks und einem halbgaren Emulator auf ein DS-Modul zu klatschen: Die "Sonic Classic Collection" überzeugt weder in Sachen Qualität noch Quantität. Die Klassiker haben mit Ruckel- und Auflösungsproblemen zu kämpfen: Schriften sind schlechter lesbar, die Raster-Effekte, mit denen auf dem Mega Drive Transparenzen simuliert wurden, flackern. Und etwas mehr vom Igel hätte es sein dürfen: Wo sind z.B. "Sonic CD" oder "Knuckles Chaotix"? Nur das gute Design der frühen Sonics rettet die Sammlung vor einer niedrigeren Wertung.

Entwickler	**Creative Assembly, Australien**
Hersteller	**Sega**
Termin	**12. März**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **2 Spieler, Text: einstellbar**

- » 4 Mega-Drive-Klassiker
- » Speichern jederzeit möglich
- » technisch maue Emulation

SPIELSPASS 62

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Trotz der geringen Spielezahl und der schlampigen technischen Umsetzung ein Tipp für Fans der alten Igel-Hüpfereien.**

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

DS Adventure 6

Neun Monate hat sich Capcom mit der PAL-Version des fünften Teils der "Ace Attorney"-Serie Zeit gelassen – jetzt werden auch westliche Handheld-Juristen mit neuen Point'n'Click-Abenteuern beglückt. Dass wir zeitgleich mit den USA in den Genuss der Veröffentlichung kommen, hat einen Haken:



Ulrich Steppberger

"GUT"

Obwohl sich auf den ersten Blick viel geändert zu haben scheint, spielt sich das Justizabenteuer fast wie die Vorgänger. Dass Ihr nun ein Miles-Sprite durch die Umgebung lenkt, statt wie früher nur Objekte anzuklicken, oder dass sich die Geschichte außerhalb des Gerichtssaals abspielt, ändert den Spielablauf nur unwesentlich: Wie gehabt lest Ihr Euch durch lange, humorvolle Dialoge und grübelt, wie Ihr Zeugenaussagen aushebeln könnt. Das ist auch diesmal spaßig, spannend und mit sympathischen Charakteren gepflastert, etwas mehr Ideenreichtum hätte ich mir trotzdem gewünscht. Dass bei so einem textlastigen Spiel eine deutsche Übersetzung fehlt, ist ein ziemlich peinlicher Fauxpas von Capcom.

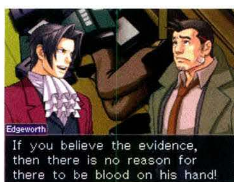
Es wurde keine deutsche Übersetzung auf das Modul gepackt, sämtliche Charaktere parlieren in Englisch – da der Großteil des Spiels aus geschriebenen Dialogen besteht, müsst Ihr die entsprechenden Sprachkenntnisse mitbringen.

Inhaltlich hat sich einiges geändert: Erstmals schlüpft Ihr nicht in die Rolle eines Verteidigers, sondern spielt einen Staatsanwalt – den Titelhelden Miles Edgeworth kennen Serienfans als Antagonisten von Phoenix Wright. Zudem findet Ihr Euch nicht mehr im Gerichtssaal wieder, Miles löst seine Fälle vor Ort.



DS Das ist neu: Erstmals steuert Ihr den Star direkt über den Bildschirm.

Die Schauplätze besucht Ihr in Form eines Sprites, das Ihr durch die Umgebung lenkt. Plaudert auf Knopfdruck mit Zeugen oder untersucht Objekte. Spielerisch gleicht das den Vorgängern, nur die Inszenierung fällt anders aus. Ähnlich verhält es sich mit den restlichen Spielabläufen: Statt Kreuzverhöre führt Ihr Befragungen durch, forensische Hilfsmittel kommen ab und an zum Einsatz; die einzige spielerische Neuerung ist eine trockene 'Logik'-Denkprüfung – verknüpft hier die gefundenen Hinweise! Damit steht und fällt der Charme von "Ace Attorney Investigations" mit der Qualität der Geschichte: Die enttäuscht auch dieses Mal nicht, alte Serien-Haudegen verschlingen sie mit Begeisterung – neue Fans gewinnt der Staatsanwalt so aber nicht. *us*



DS Viele beliebte Charaktere der Vorgänger sind wieder mit von der Partie.

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- » 5 umfangreiche Fälle
- » freies Erkunden der Tatorte mit witzig animierten Pixel-Charakteren
- » eingestreute 'Logik'-Kombinationsfragen
- » keine deutsche Sprache auf dem Modul

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	76
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Die Inszenierung ist neu, der Rest fast wie bei den Vorgängern: fesselnd erzähltes Justiz-Abenteuer mit kniffligen Fällen.**

Way of the Samurai 3

360 PS3 Action-Adventure 16

Koch Media meint es gut mit Nippon-affinen Zockern: Wie bei "Fragile Dreams", dem Wii-RPG "Rune Factory Frontier" und bald "No More Heroes 2" fungiert der Publisher auch bei "Way of the Samurai 3" als deutscher Vertriebspartner.

Dass der dritte Teil von Acquires Nischen-Serie in PAL-Gefilden landet, ist ein Glücksfall für Freunde des feudalen Japans: Die Geschichte rund um die Geschicke eines ehrbaren Kriegers kommt ohne magischen Hokuspokus aus, sondern konzentriert sich auf das Leben und Kämpfen im Nippon des 16. Jahrhunderts. Euer selbst erstellter Samurai streift durch eine wenige Areale kleine Spielwelt und kann sich dabei drei Parteien anschließen: Heuert bei einem grausamen Warlord an, steht den schutzlosen Dorfbewohnern bei oder schließt Euch den Banditen an.

Wie schon in den Vorgängern unterscheidet sich der Spielablauf grundlegend von beinahe allen anderen Genrevertretern: Anstatt einer linearen Story zu folgen, gestaltet Ihr die Handlung selbst. Eure gewählten Dialogoptionen und geschlossenen Allianzen haben tatsächlich Einfluss – Ihr kämpft und plaudert Euch zu über 20 verschiedenen Enden; da stört es nicht, dass ein einmaliger Durchlauf nur zwei bis vier Stunden dauert.



360 Das Spiel geizt nicht mit HUD-Anzeigen: Ihr bekommt einen Überblick über Eure Waffen und Gegenstände sowie die Energieanzeigen und Ausrufe der Gegner.

Teil 3 übertrifft seine Vorgänger in fast jeder Hinsicht – die Anzahl der sammelbaren (und neuerdings auch selbst erstellbaren) Klingen ist gigantisch; praktischerweise gewinnt das an sich simple Kampfsystem durch die waffenspezifischen Manöver an Tiefgang. Seid Ihr nicht mit handfesten Streitereien beschäftigt, erledigt Ihr Aufträge für die NPCs (Unterhose der Dorfältesten suchen, Wachen verprügeln, entlaufene Kinder finden), stehlt Lebensmittel, heuert einen Partner an, bestreitet pfiffige Minispiele, kauft in den Läden ein oder haltet in Eurem Quartier Mittagsschlaf. Nach dem Durchzocken greift die intelligente Wiederspiel-Logik: Ihr könnt Euren Samurai mit freigeschalteten Frisuren und Kleidern aufhübschen, Euren Erfahrungslevel übernehmen und sogar Geld, Items und Waffen in ein neues Spiel transferieren. *ms*



Matthias Schmid

"GUT"

"Way of the Samurai 3" ist ein Schwergewicht mit hartem Einstieg: Von der klugen Idee, über die Karte in andere Gebiete springen zu können, abgesehen, ist die Bedienung kompliziert und zwingt Euch viel zu oft ins Menü, Grafik und Animationen sind ebenfalls nicht taufrisch. Habt Ihr Euch aber mit dem einzigartigen Spielablauf vertraut gemacht, wird das Erledigen der Aufträge, das Sammeln von Waffen und das Aufspüren der alternativen Enden zur Sucht.

Entwickler	**Acquire, Japan**
Hersteller	**Gamebridge**
Termin	**5. März**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch/englisch, Text: einstellbar**

- über 20 Enden & unzählige Schwerter
- charmant-lustige deutsche Text-Dialoge
- Riesenumfang trotz kleiner Spielwelt

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	76
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

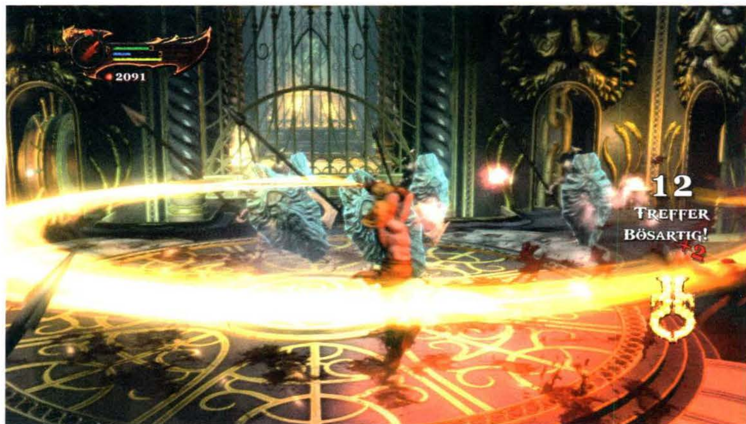
FAZIT » **So ungewöhnlich wie umfangreich: technisch solides Samurai-Abenteuer mit Witz und ganz viel Wiederspielwert.**

God of War III



PS3 Action 

Auf PS2 und PSP zählt "God of War" zu den spektakulärsten Titeln, jetzt kommt die göttliche Serie endlich auf die PS3. Die Handlung spielt erneut im alten Griechenland und knüpft an die Vorgänger an: Spartaner Kratos will den Olymp stürmen und an Göttervater Zeus Rache nehmen. Dieser hat jedoch ein Ass im Ärmel: Mit einem mächtigen Blitz verdonnert er Kratos in Hades' Reich der Toten - seine berühmten Chaosklingen gehen dabei verloren. Dumm gelaufen: Jetzt muss der rabiate Held noch einmal von ganz unten anfangen, die Welten der Götter durchstreifen und diesen ihre mächtigen Waffen abknöpfen. Denn nur mit dem rechten Werkzeug lässt sich Zeus vom Thron stoßen.



PS3 Die Verbannungsklingen lassen sich an der Kette über den kompletten Bildschirm wirbeln, gegen gepanzerte Feinde sind sie allerdings machtlos: Wechselt zu einer anderen Waffe oder nutzt Nahkampfmanöver.

Schlacht der Götter

Auf dem Weg durch mystische Schauplätze wie die Stadt Olympia, die Götterschmiede und den Palast der Aphrodite muss sich Kratos zahlreicher Monster erwehren: Untote, Minotauren und Zyklopen mischt Ihr mit nur drei Tasten (leichter Schlag, harter Schlag und Griff) auf. Trotzdem sind die Kämpfe alles andere als simpel: Im Laufe des Abenteuers entdeckt Ihr die vier aufrüstbaren Waffen Verbannungsklinge, Nemesis-Peitsche, Hadesklaue und Nemëische Löwen (Steinfäuste). Sämtliche Instrumente verfügen über individuelle Spezialmanöver, die Ihr mit Tastenkombinationen und -folgen auslöst. Jede Waffe eignet sich für bestimmte Gegnertypen: Scharen von Zombies wirbelt Ihr die Kettenklingen um die Ohren, gepanzerte Soldaten rempelt Ihr besser mit den Löwenfäusten aus dem Weg - der clevere Krieger setzt sein Werkzeug taktisch ein. Zudem dürft Ihr diverse Relikte und Zauber sammeln, die sich ebenfalls im Kampf einsetzen lassen: Mit dem Bogen des Apoll nehmt Ihr entfernte Gegner ins Visier und der Kopf von Helios blendet Eure Widersacher mit einem Blitz. Ihr dürft auch die Geister erlegter Monster beschwören und Kratos' Spartanerfreunde zu einem Spezialangriff herbeipfeifen. Obendrein lassen sich größere Monster benommen schlagen, dann könnt Ihr spektakuläre Todescombos ansetzen: Wenn Ihr je nach Situation die eingeblendeten Tasten flink drückt oder vorgegebene Analogstick-Bewegungen korrekt ausführt, bespringt Kratos die Riesen und beschert ihnen mit spektakulären Schnitten ein blutiges Ende. Alternativ bringt Kratos allerlei Monstrositäten unter seine Kontrolle und reitet auf ihnen: Dann dürft Ihr etwa mit den Keulen mächtiger Berserker durch die feindlichen Reihen wüten.

Ähnliche Reaktionstests bringen Schwung in die zahlreichen Obermotzkämpfe, in denen Ihr die Götter der griechischen Mythologie zum Zweikampf fordert: So kann Kratos wild um und über seine Gegner springen, ohne dass Ihr die Kontrolle verliert - sobald die Kamera in eine der vielen ausgefallenen Perspektiven schwenkt, gilt es lediglich Buttonabfolgen zu tippen. Und das reicht auch, denn angesichts der aufwändig inszenierten Grafik ist es in manchen Kämpfen gar nicht so leicht, die Orientierung zu behalten. Da wirbelt die Kamera nur so um Kratos, während er im Zickzack durch die Arena springt, an Ketten zum Obermotz schwingt oder im Sturzflug wilde Luftkämpfe austrägt.

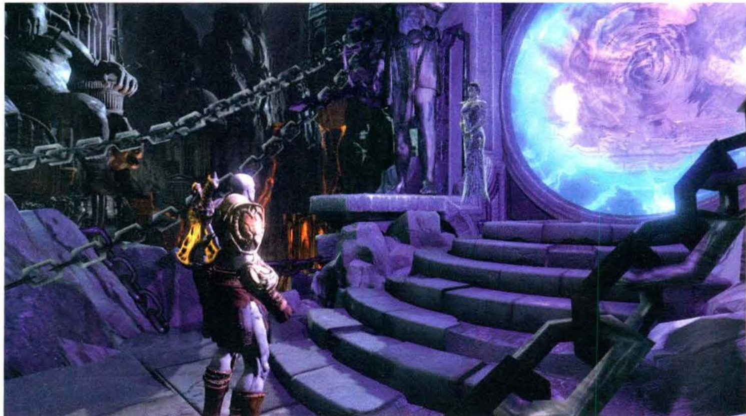
Die Kameraperspektive ist während des gesamten Abenteuers vorgegeben, was gleichermaßen Vor- und Nachteile mit sich bringt: Dank der Kameraführung wisst Ihr immer, wo es langgeht - sie weist Euch den Weg, speziell bei Scheidewegen. Dagegen kann man mangels Übersicht



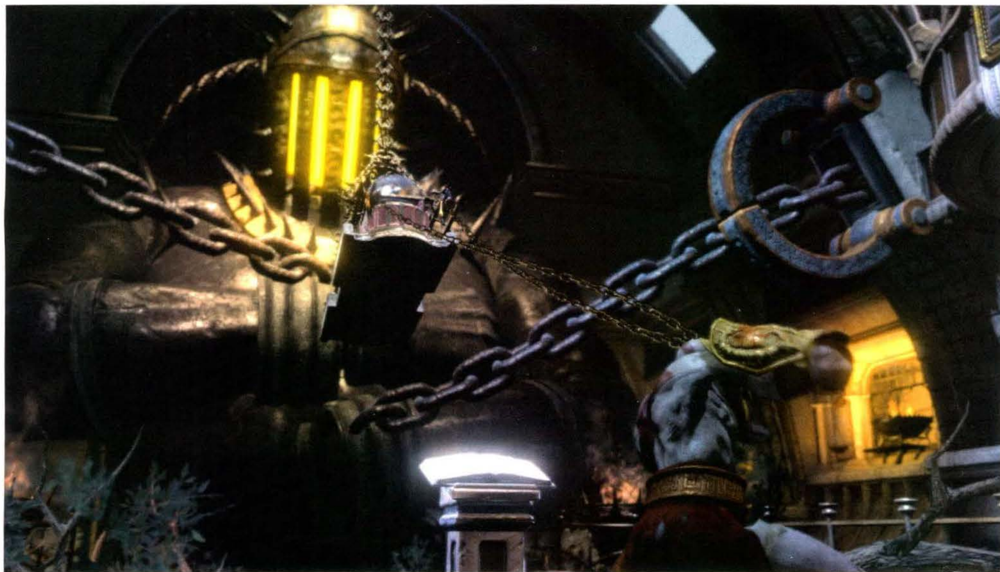
"SUPER"

Oliver Ehrle

"God of War III" ist ein Action-Paket, das sich gewaschen hat: Kaum ein anderes Abenteuer bietet ein ähnlich dichtes Geschehen, ohne sich dabei zu wiederholen. Bei all der Dramatik kommt die Taktik nicht zu kurz: Jeder Feind erfordert eine individuelle Kampftechnik, einfach nur die Standard-Combo vom Stapel lassen funktioniert hier nicht! Obwohl ich sonst kein Freund ständiger Reaktionstests bin, finde ich sie hier passend: So kann man alle paar Minuten ein neues Spezialmanöver bestaunen, ohne dass die Steuerung überfrachtet wirkt. Und die übrigen Aufgaben bringen auch einen Profi ins Schwitzen: Für die Rätsel muss man schon einmal eine Grübelpause einlegen und die Hüpfabschnitte erfordern wegen der verzwickten Schikanen höchste Konzentration - die Spannung bleibt immer auf dem Siedepunkt!



PS3 Die Welt von "God of War III" ist weitläufig und verwinkelt: Zum Glück gibt es zahlreiche Teleporter, die als Abkürzung dienen - so müsst Ihr keinen Weg unnötig doppelt laufen.



PS3 Komplizierte Mechanismen bringen Euch ins Grübeln: Wer den Sarg gegen die Statue rammen will, muss erst einmal deren Arme in Ketten legen.

schon einmal Schätze oder Feinde übersehen.

Der Pfad des Kriegers

Neben den vielen Kämpfen warten noch andere Aufgaben auf Kratos: Der Weg zum Olymp führt kreuz und quer durch die Götterwelt, einige Lokalitäten werdet Ihr mehrfach besuchen – schließlich lassen sich manche Rätsel und Geschicklichkeitsprüfungen erst mit den gesammelten Relikten meistern. Wer mit Helios' Kopf leuchtet, entdeckt versteckte Mechanismen und Geheimgänge. Mit dem Bogen verschießt Ihr Feuerpfeile, um etwa störendes Gestrüpp abzubrennen oder explosive Tonnen zu entzünden. Und Ihr sammelt die Hermesstiefel, mit denen Ihr über Wände eilt: So könnt Ihr auch in älteren Abschnitten neue Pfade finden. Trotz der verzweigten Abenteuerwelt müsst Ihr aber nur selten Wege mehrfach ablaufen: Zahlreiche Teleporter und Abkürzungen sorgen für einen straffen Spielablauf.

Neben der sammelbaren Ausrüstung entdeckt Ihr allerlei bewegliche Elemente wie etwa Steinschlitten, mit denen man Platten beschwert und Zahnräder blockiert. Damit löst Ihr allerhand Rätsel, bei denen mal Schalter, mal Kurbeln und Ketten sowie Drehräder zum Einsatz kommen. Einsteigertipps haben sich die Entwickler weitgehend gespart, deshalb müsst Ihr oftmals genau hinsehen und auf entscheidende Details achten, um den verzwickten Mechanismen auf die Schliche zu kommen.

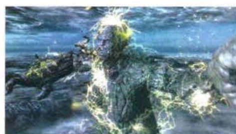
Zwischen den Knobeleien und Kämpfen erwarten Euch Hüpfabschnitte, in denen Kratos Festungswände und Türme erklimmt: Hier nutzt Ihr vor allem Gleitflügel und Schwungkette, um Abgründe, Feuer und andere Gefahren zu überwinden. Einige Sprünge sind richtig knifflig, zum Glück gibt es massig Checkpoints. So entdeckt Ihr auch versteckte Schätze, von denen es in "God of War III" nur so wimmelt. Es locken die üblichen Upgrades für Gesundheit und Magie, aber auch Sammelstücke für die Galerie.

Zeit fürs Wesentliche

Am Rande des Rachefeldzugs warten einige Minispiel-artige Aufgaben: Ihr spielt etwa auf einer magischen Orgel die Tastenfolgen vom Notenblatt nach, um Statuen Leben einzuhauchen. Ihr donnert mit Karacho durch einstürzende Tunnel und erweist Aphrodite Liebesdienste – die Ärmste fühlt sich mächtig einsam! Zudem entdeckt Ihr Steintafeln, die als Aussichtspunkt dienen und in diesem Modus die Wahl der Blickrichtung er-



PS3 Große Feinde lassen sich besteigen und dann für einige Augenblicke kontrollieren: Hier plätten wir die Heerscharen von Zeus mit der Riesenkeule des Zyklopen – damit erwischt man locker sieben auf einen Streich.







PS3 Abwechslungsreich: Massig Spezialmanöver halten die Kämpfe frisch.







PS3 Klettern, köpfen, Kisten knacken: Kratos, das Multitalent.



PS3 Auch einige Minispiele muss Kratos bestehen: Hier haut Ihr in die Tasten der Orgel, um die beiden Statuen im Hintergrund zu animieren – sie schrauben eine gewaltige Säule in der Mitte des Raums nach unten.

lauben. Hier könnt Ihr einen Moment verschnaufen, den Ausblick genießen und Euch dabei gleich orientieren: Die riesigen Levels erstrecken sich schon mal bis zum Horizont, da gibt es einiges zu bestaunen!

Die Mischung macht's

Zum spektakulärsten HD-Abenteuer macht "God of War III" die gelungene Präsentation: Die jetzt deutlich größeren Levels, gewaltigen Gott-Obermotze und leuchtenden Special-FX stellen nur eine Zutat des Rezepts dar – oftmals sind es zum Beispiel Details wie eine originelle Perspektive, die Euch faszinieren. Da erlebt man schon einmal die letzten Sekunden eines Widersachers durch dessen Augen – alle paar Minuten erwartet Euch eine originelle Überraschung!

Die ständig wechselnden Kampf-, Rätsel- und Hüpfaufgaben bringen Abwechslung ins Abenteuer und auch auf Vielfalt hat man geachtet: Kein Gegnertyp läuft Euch zu oft über den Weg, jede Kraxelei überrascht mit einem neuen Element – mal sind die Plattformen brüchig, mal bewegen sie sich oder müssen korrekt angeordnet werden. Die Handlung kommt glücklicherweise nicht zu kurz, schließlich begegnet Kratos einigen Helfern: Er muss für sie mystische Gegenstände suchen, Personen eskortieren oder sie im Stich lassen – wie in früheren Episoden gilt es einige Entscheidungen zu treffen, welche Kratos' Geschichte beeinflussen. Lediglich Surround-Fans werden nicht anständig versorgt: Zur Auswahl standen im Menü unserer Testfassung lediglich Stereo und Dolby Pro Logic II. *oe*



PS3 Aphrodite will Euch zu einem Minispiel ins Bett locken: Wer einwilligt, erlebt ein höchst amüsantes Schauspiel und gewinnt ihre Gunst!



PS3 Schaut Euch genau um, damit Ihr interaktive Elemente erspäht: Hier versuchen wir den Obermotz mit der Kanone aufzuhalten, dem entscheidenden Zweikampf entkommen wir dadurch allerdings nicht.

SPECIAL EDITION



In der mindestens 160 Euro teuren Nachbildung der Pandora-Kiste befinden sich nicht nur das Hauptspiel und die aufpolierte Blu-ray-Version der PS2-Vorgänger. Sammler freuen sich zudem über Artbook und Postkarten, Download-Inhalte werten das Paket weiter auf: Drei exklusive Charakterdesigns, eine neue Kampfarena mit sieben Herausforderungen sowie die Dokumentation "Geschichte einer Legende" ladet Ihr aus dem PSN. Abgerundet wird das teure Vergnügen durch die Soundtracks der drei Spiele sowie eine EP mit einer Heavy-Metal-Hommage an Kratos.

Entwickler	**Sony Santa Monica, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**19. März**
Preis	**55 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » bombastisches Hack'n'Slay-Abenteuer
- » 4 neue Waffen
- » riesige Obermotze
- » blutrünstige Todesschläge
- » knifflige Rätsel und witzige Minispiele

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	89
Multiplayer	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Sony lässt es richtig krachen: dramatisches Finale der Kratos-Saga mit atemberaubender Präsentation.

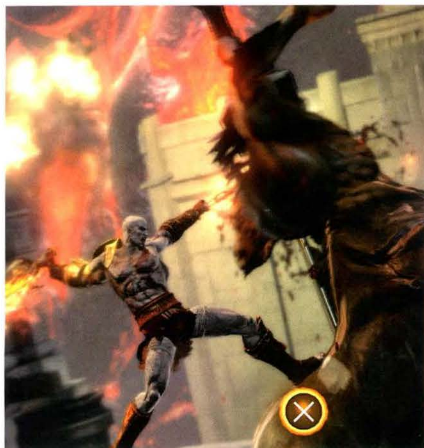
Göttliche Momente



PS3 Sturzflug auf den Titanen: Drückt die eingeblendeten Symbole, um mächtige Spezialangriffe einzuleiten.



PS3 Ausgenutzt: Erst lässt sich Kratos tragen, dann macht er dem Skelettriesen den Garaus.



PS3 Die spektakulären Todesschläge beobachtet Ihr in Nahaufnahme.



PS3 Kurbeln und schieben: Auch bei den Rätseln kommen Analogstickmanöver zum Einsatz.



PS3 Wer fleißig Combo-Boni sammelt, kommt schneller an Waffen-Upgrades.





PS3 Gefochten wird nicht nur mit vier Waffen: Es gibt auch handfeste Keilereien (links), außerdem kann Kratos so manchem Feind den Todbringer abnehmen (rechts).

Assassin's Creed II: Schlacht um Forli

Im Hauptspiel war der Aufenthalt in der Stadt Forli relativ kurz. Deshalb schickt uns Ubisoft zurück in die überflutete Landschaft – wer kann schon den Hilferuf einer Dame überhören?

Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
System	**PS3, 360**
Preis	**4 Euro**
Hauptspiel	**92% (Test in M! 12/09)**

Die 4 Euro teure Zusatzmission "Schlacht um Forli" solltet Ihr Euch nur gönnen, wenn Ihr das Hauptspiel schon durch habt – vorher ergibt die Erweiterung storytechnisch keinen Sinn. Habt Ihr den Download erworben, taucht eine zusätzliche Erinnerungssequenz auf – springt hinein und Ihr findet Euch in der Romagna wieder, jenem von Tümpeln und Bächen durchsetzten Landstrich rund um das düstere Städtchen Forli. Nach einem kurzen Wiedersehen mit den alten Bekannten Mario (ohne "Super") und Leonardo (nein, nicht die Kampfkröte) trefft Ihr erneut Caterina Sforza – jene resolute Dame, die Ezio im Hauptspiel als Gondoliere von einer kleinen Insel rettete.

Wenig später hetzt Ihr zusammen mit Caterina und dem Politiker Machiavelli durch Forlis Gassen und kämpft gegen ganze Gegnerhorden – die Schlacht um Forli ist in vollem Gange. Weil Eure beiden KI-Mitstreiter nur über eine schmale Lebensleiste verfügen, sich aber kopflos ins Getümmel stürzen, seid Ihr meist damit beschäftigt, sie aus dem Gröbsten rauszuhalten. Unser Tipp: Füllt vor Missionsbeginn Euren Rauchbombenvorrat auf – das kann ihre Leben retten.

Zwar nimmt die Geschichte nach nicht einmal einer Dreiviertelstunde eine nette Wendung, mit einer Spielzeit von weniger als 60 Minuten geriet die Erweiterung aber doch zu kurz – zumal mir am Ende das zweite Add-on schmackhaft gemacht wurde, ich das aber logischerweise noch nicht zocken durfte. So bleibt mein Highlight die neue 'Sondererinnerung', in der ich mit Leonardos Fluggerät endlich wieder abheben darf. *ms*



Matthias Schmid

"GEHT SO"

Nach knapp zwei Monaten Spielpause hatte ich Probleme, mich in den hektischen Kämpfen der Schlacht um Forli zurechtzufinden. Hier haben die Entwickler versäumt, einige Aufwärmkämpfe einzubauen. Auch das Beschützen meiner KI-Begleiter war nervig, weil diese beiden Schwächlinge stets im Schweinsgalopp zu den schwer bewaffneten Gegnern stürmten. So kann ich die Erweiterung nur beinharten "AC II"-Fans empfehlen, denen das bisschen mehr an Spiel und Story ausreicht. Ein Lob gibt es für die freche Rolle der Caterina Sforza, die gekonnt zwischen edler Lady und vulgärem Vamp pendelt.



360 Ezio (rechts) muss im wüsten Kampfgetümmel die Leben von Machiavelli (links) und Madame Sforza (Mitte) schützen.



360 Spielerisch simpel, grafisch ein Augenschmaus: Ezio segelt mit Leonardos Flugmaschine über die Dächer Forlis.

Resident Evil 5: In Albträumen verloren

Das Hauptspiel musste von Serienfans viel einstecken: "Zu steril, zu actionlastig und zu wenig Gruselatmosphäre", attestierte man Teil 5. Die erste Download-Episode betreibt Wiedergutmachung.

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
System	**PS3, 360**
Preis	**5 Euro, 400 Punkte**
Hauptspiel	**88% (Test in M! 04/09)**

Chris Redfield und Jill Valentine stürmen auf ein Herrenhaus zu, Blitze zucken, der Wind heult. Nein, wir haben nicht aus Versehen Teil 1 der populärsten Horrorspiel-Reihe ins Laufwerk gelegt. Vielmehr ist das der Beginn der ersten von zwei Download-Episoden, die Ende Februar ("In Albträumen verloren") beziehungsweise Anfang März ("Eine verzweifelte Flucht", Test im nächsten Heft) erscheinen. Beim ersten Durchgang schlüpft Ihr in die Haut von Chris, Jill begleitet Euch als KI-Gehilfin; wahlweise übernimmt ein menschlicher Partner ihre Rolle, online oder per Splitscreen.

Schauplatz ist die Villa von Ozwell E. Spencer, dem Gründer von Umbrella und Urheber der Zombieseuche. Wer Teil 5 beendet hat, kennt das Setting bereits: Chris erinnert sich in einer Rückblende an den gemeinsamen Einsatz mit seiner Partnerin und das tragische Ende. Was davor geschah, erfahrt Ihr nun in knapp eineinhalb packenden Spielstunden. Beim Erkunden des Anwesens erleben Kenner des ersten Teils Déjà-vus im Sekundentakt: Raumaufteilung, Einrichtung und Flair des Herrenhauses wecken Erinnerungen an goldene PSone-Tage – ein dickes Grinsen ziert das Fangesicht und wohlige Gänsehaut kriecht über den Rücken.

Spielmechanik, ein Laufverbot beim Zielen und simple Rätsel wurden von Teil 5 übernommen. Die Gegner sind dagegen neue Kreationen, die sich dem gemächlicheren Tempo der Download-Episode anpassen. Je nach Schwierigkeitsstufe tauchen von den dicken Brocken mehr oder weniger auf. *os*



Oliver Schultes

"GUT"

Zur Story und den verschiedenen Herrenhaus-Schauplätzen schweige ich. Nur so viel: Wem seit Teil 4 die Gruselatmosphäre abgeht, sollte sich den Download gönnen. Action-Junkies warten besser auf die zweite Episode – dort geht die Post ab! "In Albträumen verloren" ist nette, aber kurze Unterhaltung, die ruhig anspruchsvollere Rätsel vertragen hätte können.



PS3 Im Keller von Ozwell E. Spencers Villa entdeckt Ihr grauenhaft entstellte Leichen – und noch das ein oder andere mehr...



PS3 Wie im Hauptspiel bestimmt Ihr per Tastendruck, welche Goodies Euer KI-Partner erhält.





Spieleentwicklung mit dem XNA Framework

M! und Games Academy machen ein Spiel – Teil 6

Im letzten Teil unserer Serie kümmern wir uns abschließend darum, dass Ihr die Gegner auch tatsächlich abschießen könnt: Das XNA Framework bietet uns für die Kollisionserkennung einen vordefinierten Intersect-Befehl an. Um diese Funktion jedoch richtig zu nutzen, müssen wir dafür erst zwei Rechtecke erstellen, deren Beziehung zueinander wir prüfen lassen. Den **Codekasten 1** fügen wir zu diesem Zweck unterhalb der Zeile ein, mit welcher wir letztes Mal die neue Geschwindigkeit für unser Geschoss errechnet haben.

Sobald sich die beiden Rechtecke *rEnemy* und *rShot* berühren, wird der Treffer mittels des Intersect-Befehls registriert, so dass wir einfach die beiden *Alive*-Variablen auf *False* stellen können.

Ab auf den Bildschirm

Das Zeichnen geschieht wie schon bei der Player-Grafik in der Draw-Methode. Der einzige Unterschied ist, dass wir dies nun in zwei Schleifen machen, um damit alle Schüsse und Gegner darzustellen - das geschieht mit **Codekasten 2**.

Wenn wir das Spiel nun mittels des grünen Pfeils starten, können wir unseren Player bewegen und die anfliegenden Gegner lassen sich endlich von unserer Rakete abschießen. Da aktuell in jedem Bild ein neues Geschoss generiert wird, ist es eine leichte Sache, jeden Feind auszulöschen. Dafür könnt Ihr einfach den selben Mechanismus wie beim Player einbauen.

Auf Wiedersehen

Somit wären wir am Ende unserer Serie "Spieleentwicklung mit dem XNA Framework". Das Spiel ist natürlich noch lange nicht perfekt: Um aus "Destroid" ein vollwertiges Shoot'em-Up zu machen, könnte man z.B. Gegner richtig ausrichten oder Sound, Effekte, High-Scores, Kollision, etc. einbauen. Wir hoffen, dass wir Euch mit dieser Serie das Thema Spieleentwicklung ein wenig näher bringen konnten und Ihr nun einen kleinen Grundstein habt, um selbst loszulegen.

2

```
foreach (Shots Shot in structShots.Values)
  {
   if (Shot.bAlive)
     {
      spriteBatch.Draw(
        Shot.t2dShot,
        Shot.vAnfangsPosition, null,
        Color.White,
        Shot.fAbschlussRotation,
        new Vector2(Shot.t2dShot.Width / 2,
                    Shot.t2dShot.Height / 2),
        1.0f,
        SpriteEffects.None,
        0.0f
        );
     }
  }

foreach (Enemy Enemy in structEnemy.Values)
  {
   if (Enemy.bAlive)
     {
      spriteBatch.Draw(
         Enemy.t2dEnemy,
         Enemy.vPosition, null,
         Color.White,
         Enemy.fAbschlussRotation,
         new Vector2(Enemy.t2dEnemy.Width / 2,
                     Enemy.t2dEnemy.Height / 2),
         1.0f,
         SpriteEffects.None,
         0.0f
         );
     }
  }
```

1

```
foreach (Enemy Enemy in structEnemy.Values)
  {
   if (Enemy.bAlive)
     {
      Rectangle rEnemy = new Rectangle((int)Enemy.vPosition.X, (int)Enemy.vPosition.Y,
      Enemy.t2dEnemy.Width, Enemy.t2dEnemy.Height);
      Rectangle rShot = new Rectangle((int)Shot.vAnfangsPosition.X,
      (int)Shot.vAnfangsPosition.Y, Shot.t2dShot.Width, Shot.t2dShot.Height);
      if (rEnemy .Intersects(rShot))
        {
         Shot.bAlive = false;
         Enemy.bAlive = false;
        }
     }
  }
```

SO STEIGT IHR MIT EIN:

Wer an unserem Entwickler-Experiment teilnehmen möchte, sollte diese Adressen und Links verinnerlichen:

Tools: Die notwendigen Programme für die XNA-Entwicklung könnt Ihr auf http://creators.xna.com herunterladen.

Stand der Dinge: Die aktuellste Fassung unseres Projektes findet Ihr auf der Homepage www.games-academy.de

Ratgeber: Falls Probleme oder Fragen aufkommen, könnt Ihr mit dem Autor der Artikelreihe unter der folgenden E-Mail-Adresse in Kontakt treten: alfred.bigler@serafan.ch.

ALFRED BIGLER



Alfred Bigler ist Student an der Games Academy in Berlin im 3. Semester und gleichzeitig CEO der frisch gegründeten Firma Twisted Bytes.

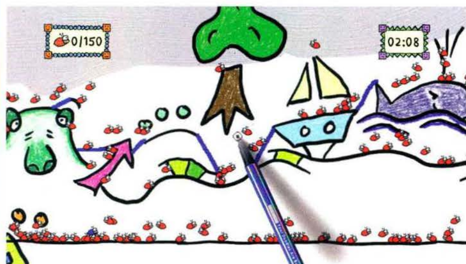


www.games-academy.de

ONLINE



Your Doodles Are Bugged!



360 Invasion der kleinen Käfer: Leitet die quirligen Burschen zum Ziel, indem Ihr mit dem Zeichenstift Wege in das Level kritzelt.

XBOX 360 INDIE GAMES TIPP

Das deutsche Ein-Mann-Projekt Johannes Hubert zeigt, dass gelungene Downloadspiele auch im Alleingang machbar sind: Bis auf die Musik entstammt alles am gelungenen und durchwegs professionell wirkenden "Lemmings"-Nachfahren seinem Keyboard. Eure Aufgabe ist es, eine wild herumwuselnde Käferhorde durch zahlreiche ansehnlich gezeichnete Skizzenlevels zu lotsen. Das geschieht, indem Ihr mit einem Stift Brücken malt und wieder wegradiert. Die Kontrolle des Zeichengeräts ist etwas träge und mit steigender Käferzahl wird es unübersichtlich, doch für den Preis von 1 Euro lohnt sich der stilvolle, originell in Szene gesetzte Denk- und Geschicklichkeitstest allemal. *tn*

Entwickler	Spyn Doctor, Deutschland	7 Spielspaß
Preis	1 Euro	

"Sonic 4" setzt auf Tradition



360 Eine Zeitreise in die Vergangenheit: Durch solche Levels flitzte Sonic das erste Mal im Jahr 1991.

SPIELE • Im vergangenen Herbst versetzte Sega die "Sonic"-Fangemeinde mit dem mysteriös betitelten "Project Needlemouse" in Aufregung, denn dahinter – so die Gerüchte – verberge sich ein neues Igel-Abenteuer nach klassischem Rezept. Anfang Februar wurde das Geheimnis gelüftet und diese Vermutung bestätigt: "Sonic the Hedgehog 4" kehrt zurück zu den Wurzeln der Serie und lässt Euch wie zu besten Mega-Drive-Zeiten im Höllentempo durch in alle Richtungen scrollende 2D-Welten und Bonuslevels rasen – natürlich in zeitgemäß aufgehübschter HD-Optik. Veröffentlicht wird das Jump'n'Run im Sommer für PS3, Xbox 360 und Wii, allerdings nur als Downloadspiel – und wie der Untertitel "Episode 1" mutmaßen lässt, werden wir danach häppchenweise mit Fortsetzungen beglückt.

"Perfect Dark" für Live Arcade – das ist drin



SPIELE • Es hat 'nur' zehn Jahre gedauert, doch jetzt kommt auch Deutschland ganz offiziell in den Genuss von "Perfect Dark". Ursprünglich 2000 auf dem N64 erschienen, entschied sich Rares damaliger Besitzer Nintendo wegen der erwachsenen Ego-Shooter-Thematik gegen eine Veröffentlichung hierzulande – vielleicht auch deshalb wurde die hochgelobte Agentenaction nicht indiziert. Wer sie damals nicht zocken konnte, hat ab März die Gelegenheit, sich davon zu überzeugen, wieso ältere Spieler heute noch der Meinung sind, dass der Erstling den Xbox-360-Nachfolger "Zero" in die Tasche steckt. Die mit der Portierung beauftragten Entwickler 4J Studios legen Wert darauf, möglichst wenig am Original zu ändern: So wurden die aus heutiger Sicht teilweise sehr ausufernden Umgebungen nicht vereinfacht, auch die Missionsziele blieben so komplex wie früher – allerdings könnt Ihr sie nun auf Knopfdruck einblenden und müsst Euch nicht erst durch mehrere Menüs wühlen. Ach ja: Gespeichert wird hier nur am Levelende! Die seinerzeit etwas überladene Steuerung ist für Veteranen verfügbar, moderne Zocker freuen sich über Kontrollvarianten nach "Halo" oder "Call of Duty"-Schema. In Online-Matches geben sich bis zu acht Spieler (sowie vier CPU-Fieslinge) Saures – fein. Optisch hätten wir uns dagegen mehr erwartet.



360 Netter Gag am Rande: Peter "Spielegott" Molyneux wurde als Charakter eingebaut.



360 Grafisch wurde "Perfect Dark" überarbeitet – das Ergebnis hält sich leider sichtlich in Grenzen.

ONLINE-TICKER »

+++ Saft abgedreht: Sämtliche Xbox-Live-Funktionen für Spiele der ersten Xbox werden zum 14. April abgeschaltet. Online-Partien sind danach nicht mehr möglich – das gilt auch, wenn Ihr die alten Titel auf der Xbox 360 zockt. +++ Hau drauf: Dank des jetzt erhältlichen Patches könnt Ihr die "Tekken 6"-Kampagne nun auch online mit einem Kumpel angehen. +++

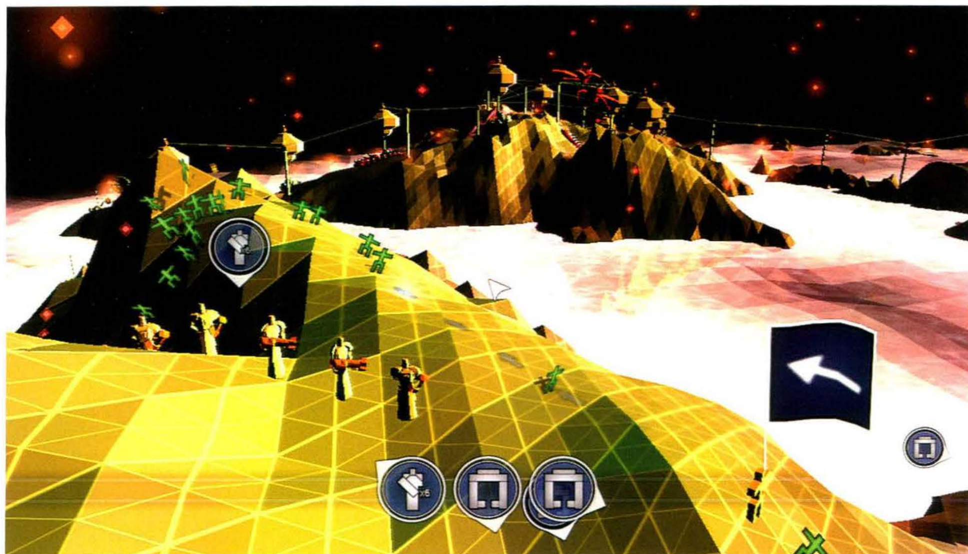
SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

1-10

Darwinia+

360 Strategie 12



360 Während die 2D-Darwinians auf Wegpunkten (der Flaggenpfeil rechts) zum Ziel hinterm Hügel marschieren, sichern im Vordergrund unsere Soldaten die Lage.

Es waren einmal die letzten 'Bedroom Programmer' – enthusiastische Engländer, die von zu Hause aus Spiele programmierten. Damit war für das drei Mann starke Team von Introversion Software im Jahre 2006 Schluss, als deren zweites Projekt "Darwinia" für den PC ein Riesenerfolg wurde. Vier Jahre später erscheint zusammen mit der Mehrspieler-Erweiterung "Multiwinia" ein Komplettpaket exklusiv für Xbox 360.

"Darwinia" ist ein einzigartiger Mix aus Strategie, Geschicklichkeit und Ballerspiel. Ihr strandet in einem Computernetzwerk, das von einem Virus befallen ist, der dort alle Einwohner, die Darwinians, ausrottet. Helft den grünen Strichmännchen-Sprites, die Ordnung in dieser künstlichen Parallelwelt wiederherzustellen. Darum bittet Euch der Erschaffer von "Darwinia", Dr. Sepulveda, der sich ständig per Funk meldet, Euch in die Grundlagen des Spiels einweist und mit neuen Fähigkeiten sowie Upgrades versorgt. In elf ausgedehnten Levels (gegenüber dem PC-Original gibt es eine Bonusmission) drängt Ihr den Virus zurück, der in viele Feindformen schlüpft: Würmer, Schlangen, Spinnen oder Quallen-ähnliche Polygon-Gegner greifen die Darwinians sowie Eure zwei Einheitentypen an. Der Ingenieur aktiviert Levelschleusen und belebt die Spritebevölkerung wieder, Euer Soldatentrupp ballert den Virus zu Polygonklump. Anfangs nur mit einem Laser bestückt, dürft Ihr später Granaten werfen, Luftangriffe ordern und in einen Panzer schlüpfen. Die Soldaten sind übrigens die einzige Einheit, die Ihr direkt mit den Steuerknüppeln dirigiert, allen anderen Truppen weist Ihr Strategiespiel-typisch nur Wegpunkte zu. Knifflig wird es durch zahlreiche



360 Jeder Level ist eine Inselwelt mit unüberwindbarem Wasser. An Knotenpunkten sammeln sich viele Viruseinheiten, ein Luftangriff ist hier optimal.

Höhenunterschiede innerhalb der Levels, so dass Ihr Euch oft gefährlich nahe an den Virus wagen müsst. Doch keine Bange: Neue Einheiten erstellt Ihr an Eurer Basis beliebig oft. Der Schlüssel zum Erfolg sind die Darwinians, denn nur sie können wichtige Gebäude betreiben. In fast jedem Level müsst Ihr eine bestimmte Anzahl der 2D-Sprites von A nach B geleiten. Doch das entpuppt sich wegen der versprenkelten Inselwelt und massig Feinden als große Herausforderung.

Eine Überraschung wartet im Mehrspieler-Modus, denn hier sind die Darwinians die einzig wählbare Einheit. Auf 50 Karten und in fünf Spielmodi wie Deathmatch oder King of the Hill schießen sie automatisch, Ihr setzt nur Wegpunkte und aktiviert zufällig verteilte Spezialangriffe wie Nuklearangriff oder Granatenturm. Hört sich simpel an, ist aber trotz dreier Schwierigkeitsgrade eine höchst anspruchsvolle Massenschlacht. *pu*



360 Eure wichtigste Waffe im Kampf gegen den Virus ist die auflevelbare, sechsköpfige Soldateneinheit.



360 Im Mehrspieler-Modus tobt sowohl off- als auch online ein Darwinians-Krieg mit Wuselfaktor und Spezialwaffen.

SPIELSPASS

Entwickler	**Introversion, England**	**8**
Hersteller	**Microsoft**	
Preis	**15 Euro**	

Excitebike: World Challenge

Wii **Rennspiel** 0



Wii Wer es traditionell mag, wählt die direkte Seitenansicht, in der Ihr die nahenden Hügel früh seht.



Wii Die beiden isometrischen Blickwinkel gefallen mit einem netten 3D-Eindruck, allerdings solltet Ihr die Streckenführung bereits kennen.

Die letzten drei "Excite"-Spiele hatten mit dem NES-Debüt von 1984 wenig gemeinsam: Statt Euch über knifflige Hindernisparcours zu schicken, ging es entweder zu 3D-Motocrossrennen auf dem N64 ("Excitebike 64") oder in halsbrecherisch flotte Arcade-Querfeldeinrasereien ("Excite Truck" und "Excitebots" für Wii – Letzteres schaffte es nicht nach Europa). Für den WiiWare-Abstecher "World Challenge" besann sich Nintendo wieder auf den Klassiker und beauftragte die Entwickler Monster Games damit, den Oldie möglichst authentisch aufzupolieren. Entsprechend macht Ihr das Gleiche wie damals auf dem NES: Ihr flitzt mit einem kleinen Biker über eine gerade Piste, die mit mehr oder weniger steilen Hügeln gespickt ist. Wechselt zwischen vier Fahrspuren, um Hindernissen wie Grasflecken oder Hürden auszuweichen. Andere Fahrer sind ebenfalls unterwegs, Euer Hauptkonkurrent ist aber die Zeit. Um die Rekordmarken zu überbieten, müsst Ihr die Sprünge klug anfahren: Reine Tempobolzerei bringt nichts, geschicktes Dosieren des Antriebs oder des Turboeinsatzes sowie saubere Landungen sind Trumpf. Die flotte Grafik fängt den Charme der Pixelvorlage gelungen ein, ohne zu altbacken zu wirken. Die 16 Pisten fallen durch intelligentes Design und verschiedene Umgebungen abwechslungsreich aus, die zweite Hälfte davon ist äußerst fordernd. Kreative Spieler basteln sich zudem im Editor eigene Kurse. Mehrspieler-Rennen gehen leider nur online, ansonsten gibt es an "World Challenge" kaum etwas zu meckern. *us*

SPIELSPASS 8

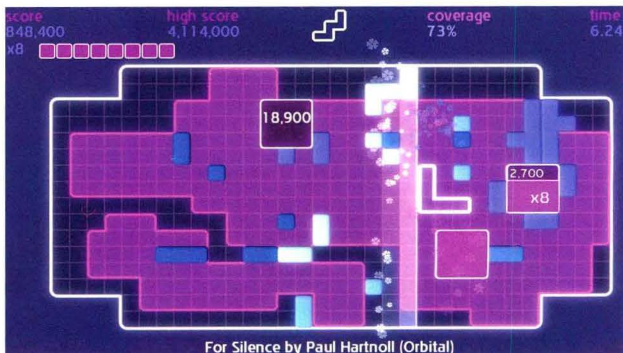
Entwickler	**Monster G., USA**
Hersteller	**Nintendo**
Preis	**10 Euro**

Chime

360 **Denken** 0

Der Holländer Martin De Ronde, Gründer von Guerilla Games ("Killzone"), verfolgt mit seinem neuen Unternehmen OneBigGame ein ehrenhaftes Ziel: Er will mithilfe von teilweise namhaften Entwicklern, darunter u.a. David Perry oder "PaRappa"-Papa Masaya Matsuura, Spiele veröffentlichen, deren Erlöse an wohltätige Stiftungen gehen – "Band Aid für Videospiele", wie er es nennt.

Als erster Vertreter dieser Initiative ist seit Kurzem "Chime" als Live-Arcade-Download erhältlich. Dies stammt von den Briten Zoë Mode, die bislang überwiegend an Musikspielen werkelten und sich auch für ihren Beitrag zur guten Sache dieser Thematik widmen. "Chime" greift sich Elemente namhafter Knobelspiele und mischt sie geschickt zu einer eigenständigen Idee: Von "Lumines" stammt die stets über das Bild laufende Zeitlinie sowie die Grundidee, dass das Spielgeschehen den Sound beeinflusst. An "Tetris" erinnern wiederum die Blöcke, die Ihr im Spielfeld ablegt – nur dass Ihr dies hier füllen sollt. Klingt kompliziert? Was sich schwer beschreiben lässt, ist in der Praxis schnell begriffen: Ihr fügt die Klötze zu Quadern von einer Mindestgröße zusammen. Die Zeitlinie baut sie ab, zurück bleibt der gefärbte Hintergrund, von dem Ihr innerhalb des Zeitlimits mindestens 50 Prozent abdecken müsst. Reizvoll wird die Geschicklichkeitsknobelei durch die musikalische Komponente: Abhängig davon, wo und wie Ihr die Teile ablegt, löst die Linie unterschiedliche Klänge aus. Misstöne könnt Ihr keine produzieren, doch bei jeder Partie klingen die Songs der prominenten Interpreten (siehe Kasten) etwas anders. Auf Dauer ist "Chime" zwar eher etwas für High-Score-Jäger, aber selbst ohne den wohltätigen Nutzen würde sich die Anschaffung lohnen. *us*



360 Einfache Formen und klare Linien bestimmen die schlichte und stilvolle Optik von "Chime": So habt Ihr stets den Überblick und seht, wo noch Blöcke abgelegt werden sollten.

DIE "CHIME"-SONGS

Fred Deakin (Lemon Jelly) – Disco Ghosts
Markus Schulz – Spilled Cranberries
Moby – Ooh Yeah
Paul Hartnoll (Orbital) – For Silence
Philip Glass – Brazil

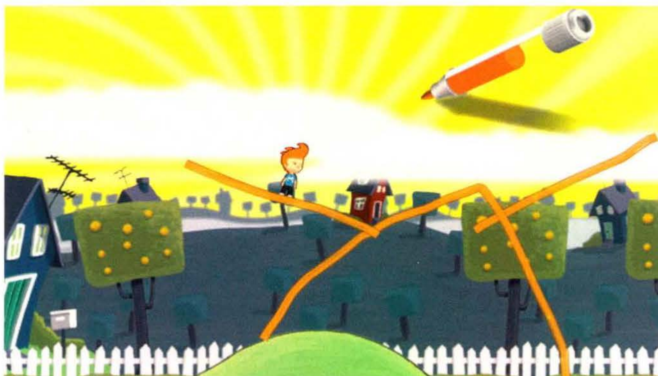
SPIELSPASS 7

Entwickler	**Zoë Mode, England**
Hersteller	**Valcon Games**
Preis	**5 Euro**

Max & the Magic Marker

Wii Jump'n'Run USK 0

Das WiiWare-Debüt des dänischen Press-Play-Teams verbindet ähnlich wie die beiden "Lost Winds"-Episoden und das famoxe "Nyx' Quest" klassische Hüpf-Elemente mit einem cleveren Remote-Einsatz. Auf den ersten Blick wetzt Jungheld Max durch ein klassisches 2D-Hüpfspiel in einer bunten Fantasiewelt, die komplett in seinem Zeichenblock existiert. Genau dieses Element hebt das Abenteuer von der Konkurrenz ab: Ihr könnt jederzeit einfache Strukturen in die Levels zeichnen, die sofort in physikalischer Form erscheinen und realistisch reagieren. Malt eine Treppe, um auf einen unerreichbar hohen Vorsprung zu gelangen, oder zeichnet ein schweres Gewicht über den Köpfen Eurer Gegner, um diese auszuschalten. Die Physik setzt Eurer Kreativität allerdings Grenzen: Ihr könnt nicht einfach eine Plattform in die Luft malen, da sie ohne Halt sofort nach unten fällt. Dabei ist Eure Farbe begrenzt, außerdem entzieht Max' lila Antagonist dem jungen Helden an jedem Checkpoint die Farbvorräte, die erst wieder durch das Einsammeln von orangen Kugeln aufgestockt werden müssen. Für Jäger und Sammler sind in jedem Level eine bestimmte Anzahl geheimer Objekte versteckt, die Extras freischalten. Technisch und künstlerisch wirken "Nyx' Quest" und "Lost Winds" eine Spur anspruchsvoller, dafür gefällt Max mit seinem freundlichen Artdesign und den kräftigen Farben. Besonders hübsch ist das Spiel, wenn Ihr kurz die Zeit anhaltet, um ungestört in den Levels herumzukritzeln: Dann wird die saubere Grafik auf einmal wieder zu witzigem Kinder-Gekrakel. Mit seiner ordentlichen Länge, der guten Spielbarkeit und dem spaßigen Mal-Feature ist "Max & the Magic Marker" seinen Preis definitiv wert. *tn*



Wii Helft Eurem kleinen Helden: Mit dem magischen Malstift zeichnet Ihr per Remote einfache Strukturen in die Levels, auf denen Max herumkraxelt.

SPIELSPASS 8

Entwickler **Press Play, DK**
Hersteller **Press Play**
Preis **10 Euro**

KrissX

360 Denken USK 0



360 Durch die praktischen Denkblasen-Tipps kommt Ihr schnell drauf, welches Wort Ihr durch Tauschen der Buchstaben finden sollt.

Das niedlich inszenierte "KrissX" entpuppt sich als kurzweilige Mischung aus Kreuzworträtsel und einer Prise "Scrabble". Jeder Level besteht aus einem Gitter voller Worte, in denen Buchstaben vertauscht sind. Eure Aufgabe ist es, Felderpaare so zu tauschen, um den korrekten Begriff fertigzustellen. Anfangs geht das ganz gemütlich, später piesackt Euch ein Zeitlimit. Baut Ihr Worte schnell ab, tauchen Boni auf, die Euch mehr Punkte oder Sekunden bringen. Dank guter Hilfefunktion und handlicher Steuerung geht die Knobelei locker von der Hand, wird aber erst in späteren Levels etwas knackiger. Verschiedene Spielmodi und nett gezeichnete Hintergründe motivieren und machen "KrissX" familientauglich, auch wenn der Preis zu hoch ausfällt. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler **Regolith G., USA**
Hersteller **Konami**
Preis **10 Euro**

Vandal Hearts: Flames of Judgment

PS3 360 Strategie 12

Für viele deutsche Spieler war "Vandal Hearts" (1997) auf der PSone die erste Berührung mit isometrischer Rundenstrategie. Dank seiner abwechslungsreichen Missionen, der düsteren Handlung und des im Vergleich zur Square-Konkurrenz schnelleren Spielablaufs blieb das flotte Taktik-Game vielen Zockern in guter Erinnerung. Spielerisch orientiert sich die in den USA entwickelte Download-Fortsetzung – die inhaltlich ein Prequel darstellt – am ersten "Vandal Hearts" und verzichtet auf die komplexen Simultan-Züge der Fortsetzung. Geändert wurde die Charakterentwicklung: Anstatt klassisch aufzuleveln, verbessern sich Eure Fähigkeiten je nach Einsatz – ein System, das Kennern aus der "SaGa"-Serie vertraut ist.

Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig ausgefallen, die meisten Gegner haben Euren Attacken nicht viel entgegenzusetzen. Durch die automatischen Konter kann es sogar passieren, dass die nicht allzu cleveren CPU-Widersacher in ihrer eigenen Runde ins Verderben laufen. Ärgerlich, wenn dadurch ein Kampf beendet wird und Ihr vorher noch ein paar Kisten öffnen wolltet. Grafisch ist das neue "Flames of Judgment" durchschnittlich: Die isometrischen Szenarien sind zeitgemäß hoch aufgelöst, Farbwahl und Detailgrad sorgen aber kaum für Euphorie. Besonders hässlich gerieten die Charakterdesigns, die an eine billige amerikanische Samstagmorgen-Serie erinnern – da hätte man sich lieber am nüchternen Stil des Originals orientiert. "Vandal Hearts: Flames of Judgment" ist trotz Entwicklerwechsel eine ordentliche Fortsetzung des PSone-Titels geworden. Wem Vollpreistitel wie "Disgaea" und Konsorten zu albern und zu komplex sind, der könnte hier an der richtigen Adresse sein. *tn*



360 Zauberer Calvin ist ein wertvoller Verbündeter, mit der dicken Brille und dem üblen Topfschnitt sieht er trotzdem aus wie ein Idiot.

SPIELSPASS 7
Entwickler **Hijinx Studios, USA**
Hersteller **Konami**
Preis **15 Euro**

Death by Cube

360 Action 12



360 Das kommt heraus, wenn Entwickler an die Formel 'viel Blut = gutes Spiel' glauben: "Death by Cube" ist voll mit Splatter, dafür fehlt der Spaß.

Um sich in der Schar an Doppelstick-Shootern von der Download-Konkurrenz auf der Xbox 360 abzuheben, muss ein Neuzugang schon etwas Besonderes bieten – "Death by Cube" versucht es mit kübelweise Blut, vergisst darüber aber solche Kleinigkeiten wie 'gelungenes Design' und 'motiverenden Spielablauf'. Ihr wuselt mit einem Roboter durch langweilig grau-weiße Levels und werdet von zahllosen abstrakten Würfelfeinden attackiert. Die ballern aus allen Rohren auf Euch, während Ihr mit einem Schild ihre Schüsse auffangt und sie zurückschickt. Alternativattacken gibt es auch noch, doch im heillosen Chaos und monotonen Splatterregen vergeht Euch schon nach kurzer Zeit die Lust, zumal das Freischalten neuer Levels extrem zäh abläuft. *us*

SPIELSPASS 3
Entwickler **Premium Ag., UK**
Hersteller **Square Enix**
Preis **10 Euro**

530 Eco Shooter

Wii Geschicklichkeit 12



Wii 'Software-Müll' ist allgemein eine wenig schmeichelhafte Bezeichnung für ein Spiel – hier trifft der Begriff fast doppelt so gut zu.

Dass die Remote prima als Lightgun-Ersatz taugt, haben einige Hersteller gemerkt. Entsprechende Titel wie "Ghost Squad" oder "Resident Evil: Darkside Chronicles" fallen aber meist wenig familienfreundlich aus. Das soll "530 Eco Shooter" ändern, denn hier geht Ihr in Zielkreuz-Shooter-Manier auf die Jagd nach renitentem Müll. Was Nintendo und Intelligent Systems aus der an sich guten Grundidee gemacht haben, ist aber schwach: Grafisch kommen die langweiligen, graubraunen Szenarien kaum über N64-Niveau hinaus, die gegnerischen Feindformationen in Form von Getränkedosen oder Mülltonnen lassen jeglichen Einfallsreichtum vermissen und nach 20 Minuten ist der ganze Spuk bereits vorüber – wenn Ihr nicht am nervigen Endboss hängen bleibt. *us*

SPIELSPASS 4
Entwickler **Intelligent Syst., J**
Hersteller **Nintendo**
Preis **10 Euro**

Final Fantasy VIII

PS3 **PSP** **Rollenspiel** 12

Unter den Rollenspielern ist "Final Fantasy VIII" umstritten: Square war mutig wie nie und stellte fast alle Konventionen des geliebten siebten Teils komplett auf den Kopf – meist mehr, manchmal aber auch nicht ganz so erfolgreich. Wer sich nicht auf das enorm komplexe Spielsystem einlässt und "Final Fantasy VIII" wie den Vorgänger spielen will, hat wenig Spaß. Dafür bietet das neue Junction-System für passionierte Rollenspieler ein unglaubliches Maß an Flexibilität und Freiheit. Experimentierfreudige Gamer sind im siebten Himmel, auch wenn manche Kämpfe durch die ausführlichen Animationen und das Magie-Entzugs-System etwas länger dauern und es eine Weile braucht, bis man mit dem sauertöpfischen Helden Squall warm wird. "Final Fantasy VIII" wirkt heute inhaltlich fast progressiver und moderner als bei seiner Erstveröffentlichung im Jahr 1999. Noch dazu sieht das Epos gerade auf dem kleinen Bildschirm der PSP immer noch ziemlich gut aus. *tn*



PSP Grafisch und stilistisch ist "Final Fantasy VIII" ein Quantensprung im Vergleich zu Teil 7.

SPIELSPASS 9

Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Preis **10 Euro**

Legends of Exidia

DSi **Action-Adventure** 6

Leider ist die Konvertierung des Handy-Abenteuers "Might & Magic II" ziemlich einfach und noch dazu arg simpel ausgefallen: Ihr schiebt Kisten, verhaut Gegner mit Combo- sowie Auflade-Attacken und kassiert dafür Geld und Erfahrungspunkte. Die Spielwelt ist überschaubar und es gibt nur wenige Gegnertypen. Durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad und die regelmäßigen Level-Ups wird das Abenteuer fast schon zum Spaziergang. Auch wenn die Grafik hübsch ist, langweilt "Legend of Exidia" erfahrene Spieler bereits nach kurzer Zeit. Ihr werdet permanent an der Hand gehalten und nach gut drei Stunden ist das Abenteuer schon wieder vorbei. Das macht "Exidia" eher zum Fall für unerfahrene Zocker, sofern die sich nicht an lästigen Ladebildschirmen stören. *tn*





DSi Immer feste druff: Mit der Breitaxt metzelt sich Held Louis durch die überschaubaren Gegnerhorden.

SPIELSPASS 5

Entwickler **Gameloft, USA**
Hersteller **Gameloft**
Preis **8 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Final Fantasy VIII *	Square Enix	PSone	Vorzügliches Rollenspiel-Epos, auf dessen Eigenheiten man sich einlassen muss (Test auf Seite 87).	10 €	9
Frogger Returns	Konami	–	Handwerklich solide und leicht erweiterte, aber arg biedere Neuauflage des Automaten-Klassikers.	5 €	5
Polar Panic	Valcon Games	–	Lustig gemachter "Pengo"-Verschnitt mit unnötig knackigem Story-Modus (Test in M! 03/10).	10 €	6
Switchball	Sony	–	Knifflige und zugleich entspannte Kugelrollerei mit gelungenen Rätseleinlagen (Test in MAN!AC 01/08).	8 €	7
Thexder Neo	Square Enix	PC	Der exotische PC-Shooter wurde optisch aufpoliert, spielt sich aber etwas hakelig (Test in M! 12/09).	8 €	6

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Chime	Valcon Games	–	Interessanter Knobler mit feiner Musik-Komponente – der Verkaufserlös wird gespendet (Test auf Seite 84).	5 €	7
Darwinia+	Microsoft	–	Flotte Mischung aus Echtzeit-Takik und Action, die mit einem tollen Design auftrumpft (Test auf Seite 83).	15 €	8
Death by Cube	Square Enix	–	Konfuser, eintöniger und grafisch unattraktiver Doppelstick-Shooter (Test auf Seite 86).	10 €	3
KrissX	Konami	–	Nette Mischung aus Kreuzworträtsel und Scrabble, ideal für kurze Runden (Test auf Seite 85).	10 €	6
Vandal Hearts: Flames of Judgment	Konami	–	Die Vorgeschichte der PSone-Rundentaktik mit anfängerfreundlichem Schwierigkeitsgrad (Test auf Seite 86).	15 €	7

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
530 Eco Shooter	Nintendo	–	Langweiliger Lightgun-Shooter, der arg kurz und grafisch eintönig ist (Test auf Seite 86).	10 €	4
"Aha! I Got It!" Hidden Object Game	Ateam	–	Eigentlich nett inszeniertes Wimmelbild-Spiel, dessen Grafik zu kleinteilig ist und damit das Finden erschwert.	5 €	4
Excitebike: World Challenge	Nintendo	–	Launige Geschicklichkeitsraserei mit der richtigen Dosis Retro-Charme (Test auf Seite 84).	10 €	8
Final Fight 3	Capcom	SNES	Unterhaltsamer Sidescroll-Prügler, dem sein Alter inzwischen anzusehen ist.	8 €	7
Frogger Returns	Konami	–	Hüpft mit dem Frosch durch vier Szenarien: biedere und leicht erweiterte Neufassung des Automaten.	5 €	5
Max and the Magic Marker	Press Play	–	Spaßige Hüpferei, bei der Ihr Eurem Held per Remote den Weg vorzeichnet (Test auf Seite 85).	10 €	8
Overturn Mecha Wars	Gamebridge	–	Futuristische Riesenroboter duellieren sich – nicht sonderlich abwechslungsreich, aber fetzig.	8 €	5
Sonic & Knuckles	Sega	Mega Drive	Das vierte Vollgas-Gehüpfe mit dem Igel beschert uns einen zweiten spielbaren Charakter.	8 €	7
Street Fighter Alpha 2	Capcom	SNES	Ambitionierte Portierung des Prügel-Automaten, die überraschend wenig Einbußen hinnehmen muss.	8 €	8

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Electroplankton	Nintendo	DS	Sämtliche Einzelteile des audiovisuellen DS-Experiments gibt es nun als Einzeldownloads (siehe MAN!AC 08/06).	je 2 €	–
Legends of Exidia	Gameloft	–	Einfaches und arg kurzes Fantasy-Action-Adventure, das eher Einsteiger anspricht (Test auf Seite 87).	8 €	5
Let's Golf!	Gameloft	–	Gelungenes Golf mit hübscher 3D-Grafik, unkomplizierter Steuerung und solider Lochzahl.	8 €	6
Snakenoid	Cinemax	–	Kuriose, aber nur mäßig geglückte und frustige Mischung aus "Arkanoid" und "Snake".	5 €	4
Sudoku 4Pockets	4Pockets.com	–	Mit 3.600 Rätseln unglaublich umfangreich, doch die Steuerung und Hilfen machen das Lösen nervig.	5 €	4

* läuft auch auf PSP

Neuerscheinungen vom 16.1. bis zum 12.2.



Limitiert! Und aus Japan!

SPIELE • Das wird eine teure letzte Aprilwoche für Japan-Importeure! In den Tagen vom 22. bis 28. April erscheinen gleich drei wertige Special Editions im Sammlermekka Nippon.



Den Anfang macht die 'First Print Limited Edition' des Vertikal-Shooters "Ketsui Kizuna Jigoku Tachi Extra" aus dem Hause Cave; für umgerechnet 100 Euro gibt es ein hübsche Box, den Soundtrack und ein Buch mit Tipps und Tricks. Knapp 10 Euro günstiger ist die Limited Edition von "Senko no Ronde DUO" – inklusive 'Character Voice Drama CD'.





Bedeutend massentauglicher der 'Collector's Pack' zu Capcoms Prügel-Update "Super Street Fighter IV": Für unter 60 Euro erhaltet Ihr Soundtrack, DVD und Artbook zusätzlich.

Ruhe sanft, du Nerd

SPIELE • Noch außergewöhnlicher als das Spiel an sich ist die jüngst enthüllte, amerikanische Collector's Edition zum Strategietitel "Record of Agarest War". Bei uns wurde das grafisch biedere Epos als "Agarest: Generations of War" schon letztes Jahr PS3-exklusiv veröffentlicht und mit einer M!-Wertung von 60% bedacht. US-Publisher Aksys Games bringt die 'Really Naughty Limited Edition' auf den Markt, inklusive gepolstertem Mauspad, auf dem der weibliche Charakter Vira-Lor samt 3D-Brüsten abgebildet ist. Ebenso enthalten der Soundtrackzum Spiel sowie ein Kopfkissenbezug im "Agarest"-Design. Die 60 US-Dollar günstige Special Edition erscheint am 27. April in den USA – exklusiv für Xbox 360.



Yamaoka wird ein Grashüpfer

MUSIK • Vor Kurzem gab der langjährige "Silent Hill"-Komponist Akira Yamaoka seinen Abschied von Konami bekannt. Jetzt wissen wir, wo er angeheuert hat: Zukünftig wird er für das Studio Grasshopper Melodien schreiben – ein Blick auf die nächste Seite zeigt Euch eine Arbeitsprobe der Mannen. Yamaoka nennt als Beweggrund für seinen Beitritt die gute Wirkung der Grasshopper-Spiele in Übersee. Erstes gemeinsames Projekt wird ein Spiel für EA, an dem auch "Resi"-Papa Shinji Mikami mitschraubt.



Etwas Fantasie, bitte!

MERCHANDISE • Kinder der 1980er jubeln: Namco-Bandai lässt in Japan den Trend der elektronischen und piepsenden Schlüsselanhänger neu aufleben – mit Videospiel-Bezug! Auf den Mini-Controllern der Mousou-Serie (auf deutsch: Illusion) lassen Tastenkombinationen aus Steuerkreuz und Knöpfen die Sounds von Ryus 'Hadoken' oder Feuergefechte aus "Xevious" erklingen. Die Gadgets sind für "Street Fighter II", "Xevious" und das Baseballspiel "Famista" erhältlich. Die Prügel-Edition gibt es sogar in drei Versionen mit verschiedenen Charakteren und Zweispieler-Modus. Erhältlich sind die lautstarken Taster bisher nur in Japan zu einem Stückpreis von ca. 8 Euro.





10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Data East Arcade Classics	Majesco	Wii	20 €	USA	im Handel
Deadly Premonition	Access Games	360	30 €	USA	im Handel
Estpolis: The Lands cursed...	Square Enix	DS	50 €	Japan	im Handel
Hokuto Musou	Koei	PS3/360	70 €	Japan	25. März
Infinite Space	Platinum Games	DS	30 €	USA	16. März
Korg DS-10 Plus	Nintendo	DS	30 €	USA	im Handel
Lunar: Silver Star Harmony	Game Arts	PSP	40 €	USA	2. März
Ragnarok	GungHo	DS	35 €	USA	im Handel
Ryu ga Gotoku 4	Sega	PS3	65 €	Japan	18. März
Shin Megami Tensei: Strange...	Atlus	DS	35 €	USA	23. März

IMPORT-TICKER »

+++ Jäger und Sammler: Capcom bringt das bislang PC-exklusive MMO "Monster Hunter Frontier" für die Xbox 360. Schon im Mai toben sich Japaner in einer Beta aus – nach einer kostenlosen, zweiwöchigen Testphase wird eine monatliche Gebühr von 11 Euro fällig. +++ Mehr! Der Beat'em-Up-Nachfolger "BlazBlue: Continuum Shift" erscheint in Japan für die HD-Konsolen – mit an Bord sind die beiden Arcade-Neulinge Hasama und Tsubaki Yayoi, Konsoleros erhalten im Sommer 2010 sogar noch einen weiteren Schläger. +++

No More Heroes 2: Desperate Struggle

Wii **Action**

Seit das Entwicklerstudio Grasshopper Manufacture 2005 mit "Killer 7" einen Liebling der Kritiker erschuf, gelten die Machwerke der Japaner als Geheimtipps. Mal mehr, mal weniger ordneten sich spielerische Qualitätsmerkmale der stylischen Aufmachung unter: "Killer 7" zwang dem Spieler vorgegebene Laufwege auf, das abstruse DS-Abenteuer "Flower, Sun & Rain" brachte uns ein ums andere Mal zum Verzweifeln. "No More Heroes" schließlich spaltete Anfang 2008 die Gemüter – mit nur einem Gegnertyp pro Level, Flimmer-Optik in den Open-World-Abschnitten und expliziten Splatter-Effekten, die sich in Deutschland buchstäblich in Rauch auflösten. Genau zwei Jahre lang hat Suda 51, Vordenker der in Tokio heimischen Softwarestube, am Nachfolger geschraubt – die Kritik an Teil 1 hat sich der umstrittene Meister auf jeden Fall zu Herzen genommen.



Wii Habt Ihr einen Gegner geschwächt, fliegen die Funken... äh... die Blutspritzer: Travis zerteilt Gegner in der Mitte oder köpft sie.

Assassin's Return

Travis Touchdown, Wrestling-Fan, Vollblut-Nerd und am Ende von Teil 1 der beste Killer der Welt, zieht das Laser-Katana erneut aus dem Halfter. Nach seinem Rückzug aus der Welt der Attentäter hat eine verbrecherische Kette von Pizzaläden die Macht in der Polygonmetropole Santa Destroy an sich gerissen – Zeit für den Altmeister, auf die virtuelle Showbühne zurückzukehren.

Wer die "GTA"-Anleihen des Erstlings mochte, erleidet zu Beginn einen kleinen Schock: Die frei begeh- und befahrbare Stadt, im Vorgänger Ausgangspunkt aller Missionen, und die Nebenjobs wurden gestrichen – neuerdings wählt Ihr Euren nächsten Einsatzort auf einer schlichten Karte. Abseits der Ranglistenkämpfe wird viel geboten: Zockt an Travis' Konsole das Shoot'em-Up "Bizarre Jelly", studiert Wrestling-Hefte, um Moves zu lernen, nehmt Nebenjobs im Retrolook an oder helft Eurer fetten Katze beim Abspecken – es lohnt sich! Blöd nur, dass Ihr schon nach drei bis vier Stunden das Gros der Nebenaufgaben kennengelernt habt.

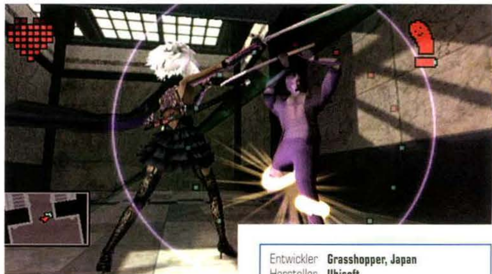
Der Storyverlauf besteht erneut aus einer Reihe unterschiedlichster Bosskämpfe samt dazugehörigem Level – hier hackt Ihr Euch mit einer simplen Mischung aus Buttoneingaben und Remote-Schwüngen (ohne Wii-MotionPlus-Unterstützung) durch eine breite Palette an Standardgegnern. Die Fights haben an Geschwindigkeit eingebüßt – die einzigartige Melange aus Klingenhieben, Wrestling-Griffen und brutalen Finishing-Moves blieb erhalten.

Combos ohne Gegentreffer lassen Eure Spezialenergie wachsen; dafür werdet Ihr mit saftig inszenierten Gimmicks wie Zeitlupe, Tiger-Transformation oder Smartbomb belohnt – in dieser blutigen Form kommt das Spiel wohl nicht nach Deutschland.

Die Stärke von "No More Heroes 2" ist der verrückte Stil, der sich durch das ganze Spiel zieht: Die Zwischensequenzen bestechen mit sexy Kamerawinkeln und viel (pubertärem) Witz, die Farbpalette reicht von schreiendem Blau bis zum gedämpften Sonnenuntergangs-Rot. Die Charaktere und Dialoge sind grotesk bis komisch, die Menüs stylisch, die 8-Bit-Nebenjobs so kreativ wie kultig und die Sounds schmissig – man muss Sudas neuesten Streich einfach als liebevolle Hommage an das Medium Videospiel deuten. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com





Wii Total verrückt: Einen der Bossfights bestreitet Ihr im Körper des Mechs Glastonbury (links). Zudem schlüpft Ihr in Teil 2 kurz in die Haut von Travis' Bruder Henry und sexy Weißschopf Shinobu (rechtes Bild) – beide beherrschen zusätzliche Manöver.

Entwickler **Grasshopper, Japan**
Hersteller **Ubisoft**
D-Termin **April**

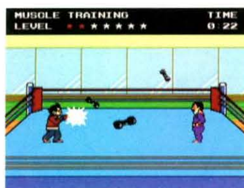
Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch/japanisch, Text: englisch**

» auch mit Classic-Controller steuerbar
» 3 spielbare Figuren, 4 Laser-Katanas

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	84
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	9 von 10	

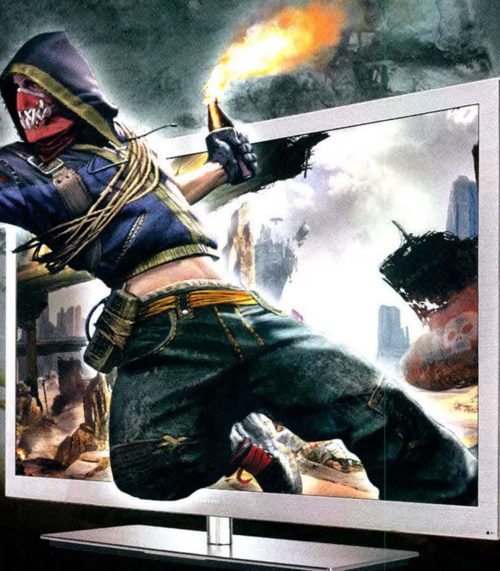
FAZIT » Otaku-Fanservice galore, motherfucker! Abgefahrene Killer-Ballade mit verrückten Endgegnern, viel Blut und coolen Retro-Gimmicks.







Wii Supercool: Im Verlauf der ca. zehnstündigen Storykampagne spürt Ihr viele Retro-Minispiele auf. Im Box-Ring macht Ihr Pixel-Travis zum Muckimann (links), in der "Hang-on"-Hommage liefert Ihr Pizzas aus (Mitte), am Strand sammelt Ihr Kokosnüsse.



3D-TVs – bald in Eurem Spielezimmer!

Das Rennen ist eröffnet: Wer bringt die ersten 3D-Bildschirme, mit welcher Technik und zu welchen Preisen? M! Games gibt einen ersten Ausblick.



Ohne Spezialbrille kein 3D-Bild!

Bei Mitsubishi Electric müssen sie sich ziemlich blöd vorkommen: Seit Jahren zeigt die japanische Firma auf der CES-Messe in Las Vegas 3D-taugliche Fernseher. Und man hat auch ordentliche Stückzahlen davon verkauft, solange es der Markt für DLP-Rückpro-TVs noch hergab. Nun aber rollt die 3D-Welle bei Flachbild-Fernsehern, und niemand nimmt Notiz von Mitsubishi und seinen Geräten.

Einheitskost bei LCD

Die Frage, welche Hersteller 3D-Fernseher gezeigt hatten, war nach der CES kurz und knapp zu beantworten: praktisch alle. Selbst chinesische Anbieter wie TCL oder Hisense gingen in die dritte Dimension, Discount-Anbieter Vizio übernahm gar eine Vorreiterrolle.

Der Grund für die breite Verfügbarkeit: Fast alle großen Hersteller von LCD-Panels haben mittlerweile ihre Strategie für den 3D-Markt festgelegt und liefern ihren Kunden Prototypen der Bildschirme aus, die sie bauen wollen. Samsung preschte Ende Januar weiter vor und meldete den Beginn der Serienproduktion.

Als ob sie sich abgesprochen hätten, setzen alle Anbieter von LCD-Panels auf das gleiche Konzept: 240 Hertz Bildwechselfrequenz, also 120 Hertz pro Auge, und pulsierendes LED-Backlight, dazu eine Shutterbrille.

Durch das Ein- und Ausschalten der Hintergrundbeleuchtung reduziert man die 'Übersprech-Effekte' zwischen den beiden Bildkanälen. Sie machen sich als Geisterkonturen bemerkbar, gut erkennbar beim Schließen eines Auges. Wegen der verkürzten Haltezeiten bezeichnet LG diese Panels sogar als 480Hz-Varianten, auch wenn es nur 240 echte Bilder zeigt. Ebenfalls auf 240 Hertz umgestiegen ist man bei Sharp, wo letzten Herbst noch 120 Hertz favorisiert wurden.

Groß, größer, Plasma

In Sachen Bildgröße, vor zwei Jahren auf der CES noch das beherrschende Thema, schoss auch diesmal Panasonic den Vogel ab. Das bereits bekannte Maxi-Panel wurde um zwei Zoll auf 152 Zoll (3,86 Meter!) Diagonale erweitert und auf 3D getrimmt; unverändert blieb die 4k-Auflösung von 4.096 x 2.160 Pixeln.

Die verbliebenen Plasmaproduzenten Panasonic, LG und Samsung hatten ihre neuesten Produkte auf 3D umgestellt. Dank schneller Umschaltzeiten eignet sich die Technik besonders gut für dreidimensionale Wechselbilder.

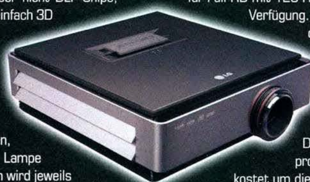


Der LX9-Serie von Sony liegen zwei Shutterbrillen bei, die für den 3D-Genuss notwendig sind.

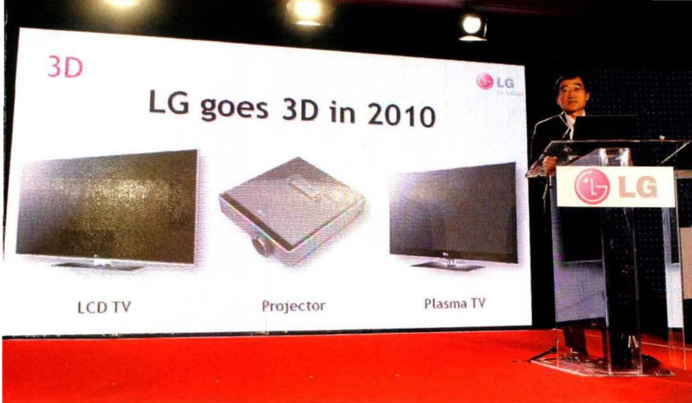
3D XXL: Wann kommen die Projektoren?

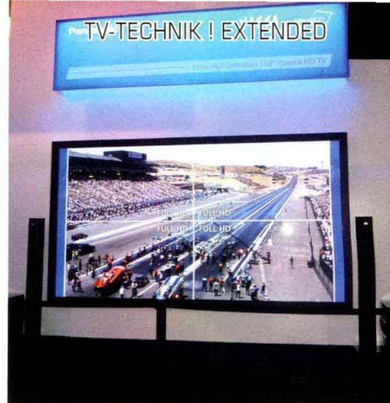
Richtiges 3D-Vergnügen in den eigenen vier Wänden ließe sich am besten mit einem Projektor realisieren – schließlich füllt nur eine große Leinwand das Sehfeld annähernd aus. Doch nach wie vor herrscht in dieser Gerätekategorie bezüglich 3D tote Hose, mit einer Ausnahme: Auf der CES stellte LG den Projektor CF3D vor. Er verwendet aber nicht DLP-Chips, wo man mit Shutterbrillen einfach 3D realisieren könnte, sondern SXRD-Panels von Sony. Davon aber nicht wie üblich drei Stück, sondern sechs. Intern besteht das Gerät also praktisch aus zwei separaten Projektoren, die beide über eine eigene Lampe verfügen. Auf beiden Hälften wird jeweils polarisiertes Licht verwendet, was den Vorteil preiswerter Polfilter-Brillen hat – aber den Nachteil, dass eine Silberleinwand benötigt wird. Eine eingebaute Kamera soll kontrollieren, ob beide Teilbilder sauber übereinander liegen und farblich zusammenpassen.

Die DLP-Seite hat den 3D-Trend verpennt: Chips für Full-HD mit 120 Hertz stehen derzeit nicht zur Verfügung. So blieb der Optoma GT720 das einzige 3D-DLP-Exemplar, allerdings nur mit 720p-Auflösung. LCD-Beamer mit 3D haben wir nicht gesichtet.



Der erste 3D-Heimkinoprojektor kommt von LG und kostet um die 10.000 Euro.





Visuelle Dreifaltigkeit: Die koreanische Firma LG zeigte auf der CES-Messe in Las Vegas 3D-LCDs, -Projektoren und Plasma-TVs.

152 Zoll Diagonale: Das weltgrößte 3D-Display kommt von Panasonic.



US-Marktführer Vizio nannte als einziger Hersteller Preise.

Der Preis: günstiger als erwartet!

Die großen Hersteller belauerten sich auf der CES, was die Preise für 3D-Fernseher anging. Niemand wollte zu früh aus der Deckung kommen, da man noch nicht richtig einschätzen kann, was 3D dem Kunden wert ist. Nur ein Anbieter preschte vor: Vizio. Die Firma ist derzeit Marktführer in den USA und verwendet vor allem Panels von LG. Drei Modelle der neuen VXT-Pro-Serie sind 3D-tauglich und sie werden wie alle anderen Geräte zu moderaten Preisen angeboten: Ein 72-Zöller soll 3.500 US-Dollar kosten, die 55-Zoll-Variante 2.500 US-Dollar und der 47-Zoll-Schirm 2.000 US-Dollar (ab August lieferbar). Dabei sind alle drei Modelle top ausgestattete Displays mit 480 Hz, LED-Backlight und Local Dimming. Wie für Vizio wird für die meisten anderen Hersteller gelten, dass 3D nichts extra kostet gegenüber den Vormodellen, nur der Preisverfall kann etwas aufgehalten werden. Einzige Ausnahme: Werden Brillen beigelegt, ist ein Aufpreis nicht zu vermeiden.

Teure Brillen

Die auf absehbare Zeit notwendigen Brillen bleiben jedoch ein Problem, nicht zuletzt wegen der Kosten. So hat bisher nur Sony versprochen, seinen neuen Topmodellen der LX9-Serie zwei Exemplare beizulegen, so dass die Käufer sofort in den Genuss des räumlichen Sehens kommen – wenn sie denn entsprechende Quellen wie Games oder Film-Discs haben.

In den meisten Fällen dürften die Sehhilfen aber nur als kostspielige Extras zu erhalten sein. Die Hersteller wollen ihre Topgeräte nicht mit Zusatzkosten für Accessoires belasten, von denen zahlreiche Kunden möglicherweise gar nichts haben. Denn die Brillen schlagen, zumindest im Einzelkauf, mit bis zu 100 Euro zu Buche. Doch Besserung ist in Sicht: LG will dank größerer Stückzahlen und schlanker Bauweise die Preise auf 40 Euro drücken.

Ob der Wunsch nach einem einheitlichen Standard zumindest bei 3D-Brillen in Erfüllung geht, ist weiterhin unsicher. Neben der üblichen Infrarot-Steuerung für die Umschaltung gibt es nun auch Bluetooth-Varianten, die unempfindlich gegenüber Neonröhrenlicht sein sollen.

Virtuelles 3D

Dem Mangel an 3D-Quellen (3D-fähige Blu-ray-Player und -Filme erscheinen erst später im Jahr) wollen Samsung und Toshiba auf spezielle Weise abhelfen: Sie bauen in ihre Topmodelle Schaltungen ein, die herkömmliches 2D-Material auf 3D hochrechnen. Alle Beteiligten geben freimütig zu, dass sich damit echtes 3D nicht ersetzen lässt – aber man wolle dem Kunden die Möglichkeit bieten, die frisch erworbene 3D-Technik jederzeit und sofort zu nutzen.

Nach den Ankündigungen für den US-Markt bleibt abzuwarten, wer in Europa die Nase vorne hat. Als große Favoriten gehen Panasonic bei Plasma und Samsung bei LCD ins Rennen. 3D-Fernseher wird es wohl deutlich früher geben als 3D-Filme fürs das Kino zu Hause. *lö/os*



Toshiba setzt auf Cell-Power.

PS3 spielt in 3D

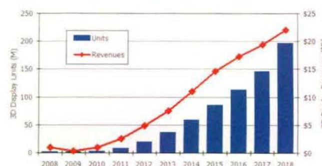
Sony macht seine HD-Spielkonsole im Laufe des Jahres fit für 3D-Gaming und -Filmwiedergabe (siehe M! 03/10). Wie das dreidimensionale Spielerlebnis aussehen könnte, zeigten die Japaner am CES-Stand. "Super Stardust HD", "Avatar", "Wipeout HD" und "Gran Turismo 5" luden zum Probezock. Die Eindrücke? Positiv bis verbesserungsbedürftig. Gelungen war bei allen Titeln der Tiefeneffekt: 3D funktioniert bei künstlichen, digitalen Umgebungen ausgesprochen gut – haben die Entwickler doch die Möglichkeit, den Effekt durch diverse Designtricks zu verstärken. Als ein spezielles 3D-Gaming-Problem dürfte sich die benötigte Spezialbrille herauskristallisieren: Während Filme meist nach 120 Minuten zu Ende sind, dauern Zockersessions schon mal mehrere Stunden. Dann beginnt sich das Gewicht der Brillen auf dem Nasenrücken unangenehm bemerkbar zu machen.

In einer der kommenden Ausgaben machen wir zusammen mit den Kollegen unserer Schwesterzeitschrift *audiovision* einen ausgiebigen Praxistest: Dem ersten deutschen 3D-TV-Modell fühlen wir mit den 3D-Games "Avatar" und "Invincible Tiger: The Legend of Han Tao" ordentlich auf die Chips.



Kommt gut: "Wipeout HD" in echtem 3D für die PlayStation 3.

Absatz 3D-Fernseher



Der Absatz von 3D-TVs soll 2018 bei 200 Millionen Geräten liegen (Quelle: Displaysearch).

COM!NG: Lob und Tadel

› Ich finde COM!NG noch ein bisschen überladen. Ändert Daten wie 6.7. bitte in 06.07, damit alle Zahlen gerade untereinander stehen, ohne Versatz, auch Bilder ohne unteren Abschluss – wie auf den Seiten 40, 42 und 43 – stören. Außerdem hätte "Gran Turismo 5" auch im Preview-Teil erscheinen können. Was haltet Ihr davon, PS3, Xbox 360 und Wii zu trennen, so dass jeder sofort sein System findet? Mit der alten Liste konnte man die Titel schneller finden.

Auch Lob gibt es von mir: Bis jetzt waren Eure Ideen noch immer sehr gut, auch wenn es meist zwei Hefte braucht, ehe man sich daran gewöhnt hat. Und bei COM!NG passt alles mit Bildern rein, was für einen Preview-Artikel zu kurz und für eine Newsmeldung zu lang wäre. Die Geheimtipps sind auch fein, aber hätte die alte, gute Liste nicht auch noch funktioniert? Ansonsten ist das aktuelle Heft wie immer konkurrenzlos gut.

Marcel Brieskorn

Eine Systemtrennung halten wir mittlerweile nur zwischen stationären Konsolen und Handhelds für sinnvoll. Die großen Systeme zu trennen, würde dagegen die Tabelle nur unnötig verlängern und Platz für weitere Spieleschnipsel rauben. Zumindest einen Deiner Kritikpunkte haben wir ausgemerzt: Bilder haben jetzt immer einen Abschluss.

› Die Idee mit der eigenen Rubrik für kommende Spiele finde ich sehr gut, nur der Name ist etwas unglücklich gewählt. Mein Vorschlag ist zwar auch nicht der Weisheit letzter Schluss, aber wie wär's mit "INCOM!NG"? Das hätte eine Doppeldeutigkeit zu bieten und wäre meiner Meinung nach direkter. Oder ganz platt "COM!NG SOON".

Nun zum Layout: Im Moment fliegen die einzelnen Sachen noch etwas durcheinander. Ich fände es gut, wenn man das Tabellenlayout der "Neue Downloadspiele"-Rubrik als Grundlage nähme und größer zöge, so dass man auch Bilder hinzufügen kann – quasi wie in der alten Vorspiel-Rubrik.
Ansonsten fand ich das Ego-Shooter-Special der letzten Ausgabe richtig gut – bitte mehr davon! Aber bitte die Infokästen nicht mit weißer Schrift auf einen grauen Hintergrund setzen. Und den Duke habt Ihr zu exzessiv gebraucht: Hier wäre weniger mehr gewesen.

Onur Karakus

Du gibst Dir selbst die Antwort. Nach langen Diskussionen schälte sich der Name unserer neuen Rubrik langsam heraus. Unsere Kriterien: Der Titel sollte aus einem Wort bestehen und dabei weder doppeldeutig noch platt sein. Dein Vorschlag zum Layout klingt zwar interessant, allerdings will doch niemand auf acht Seiten überdimensionierte Tabellen sehen.

› Ich halte COM!NG für eine schlechte Idee: Zum einen sehe ich nicht ein, weshalb es ein gesonderter Heftteil sein muss: Vorschauen und Terminkalender gehören sowieso in eine Videospielzeitschrift. Des Weiteren war die alte Lösung viel mehr wert. Vier Seiten Kurz-Previews und der Terminkalender leiteten die Preview-Seiten gelungen ein. Acht Seiten davon braucht es aber nicht! Was macht Ihr in den weniger ertragreichen Monaten im Sommer? Schreibt Ihr Kurz-Previews zu denselben drei Spielen, Heft für Heft? Oder druckt Ihr gar dreist drei Monate lang dieselbe Seite?

Christian Gräff

Unser Anliegen mit COM!NG ist, bestehende Rubriken unter einem Dach sinnvoll zusammenzufassen. Sprich, Releaseliste, Vorspiel und einseitige Previews sind nun nach einer Zeitachse sortiert, um Euch den besten Überblick zu bieten. Keine Sorge, wir wiederholen uns nicht und recyclen auch keine Seiten. Die Devise bei jedem vorgestellten Spiel lautet, dass es etwas Neues zu sagen oder zu zeigen gibt.

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Kaputte M! Games

› Mein Postbote war so freundlich und meinte, er müsse die aktuelle M! Games mit aller Gewalt in den Briefkasten stopfen. Dabei ist unter anderem auch die Plastikfolie gerissen und an dem Tag hat es geschneit. Ich kann somit sagen, dass Schnee der M! nicht guttut. Vom schrecklichen Ausmaß habe ich Euch ein Foto geschickt. Meine eigentliche Frage ist: Wo bekomme ich jetzt eine neue Ausgabe her?

Frag Dr. M!



Meine PlayStation 3 erkennt die eingelegten Discs nicht mehr, egal ob DVD oder Blu-ray. Leider ist meine Garantie bereits erloschen: Da ich Linux installiert habe, möchte ich die Konsole nicht bei Sony gegen ein Neugerät tauschen. Kann man das Laufwerk auch selbst wechseln?

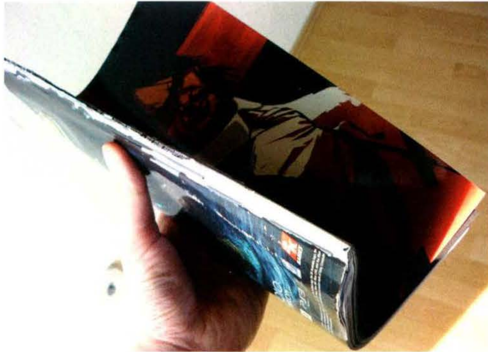
Karsten Gehrmann



Wer etwas Erfahrung mit technischen Basteleien hat, kann den Laser des Blu-ray-Laufwerks durchaus selbst wechseln: Entsprechende Ersatzlaufwerke findest Du auf eBay, bei Reparaturspezialisten und natürlich auf dem Elektroschrott – warum nicht einfach ein defektes Gerät ausschlachten? Allerdings gibt es zwei Varianten von Laufwerken: Studiere unsere Tabelle und suche das korrekte Modell für Deine PS3-Version. Zudem solltest Du beachten, dass eine Leseblockade bei der PS3 nicht unbedingt an einem defekten Laser liegen muss. Erstens kann das optische Element auch einfach nur verschmutzt sein und zweitens könnte der Fehler am defekten Blu-ray-Treiberchip (IC BD7956FS) liegen – dann nützt das Wechseln des Lasers nichts. Wenn Du auf Nummer sicher gehen möchtest, solltest Du einen Fachmann konsultieren!

Version	Modell-Nr.	BD-Laser	HDD	Kartenleser	Region(en)
V1	CECHAxx	KES-400A	60 GB	Ja	USA/JAP
V1	CECHBxx	KES-400A	20 GB	Nein	USA/JAP
V2	CECHCxx	KES-400A	60 GB	Ja	EUR
V2	CECHExx	KES-400A	80 GB	Ja	USA
V3	CECHGxx	KES-400A	40 GB	Nein	EUR/USA
V3	CECHHxx	KES-410A	40 GB	Nein	EUR/USA/JAP
V4	CECHJxx	KES-410A	40 GB	Nein	EUR/JAP
V4	CECHKxx	KES-410A	80 GB	Nein	EUR/USA
V5	CECHLxx	KES-410A	80 GB	Nein	EUR/USA/JAP
V5	CECHPxx	KES-410A	160 GB	Nein	EUR/USA

INTERNET-ADRESSEN +++ **Ersatzteile » www.ebay.de** +++ **Ersatzteile & Reparatur » www.wolfsoft.de** +++ **Ersatzteile & Reparatur • www.gamefreax.com** +++



Kratzer, Risse, gebrochener Rücken: Die beliebte Abo-Version der M! leidet unter mangelnder Sorgfalt von Briefträgern, was Sammlern die Zornesröte ins Gesicht treibt!

Klar, am Kiosk. Aber ich sammle die M! Games und hätte gerne eine intakte Abo-Ausgabe der 03/2010. Oder muss ich mich da an den Abo-Service wenden? Nachbestellen kann man immer nur die Kiosk-Ausgabe, richtig?

Matthias Reiter

Das ist in der Tat ärgerlich. In diesem Fall wendest Du Dich bitte an den Abo-Service, die Kontaktdaten findest Du im Impressum am Ende der Leserbriefe. Als Abonnent hast Du zudem die Möglichkeit, auch Abo-Ausgaben nachzubestellen.

Nostalgie

› 1.) Als Abonnent weiß ich die exklusive Titelseite zu schätzen, nur Ausgabe 02/2010 fällt negativ auf. Die Farbgebung ist mit rot und schwarz durchaus gut getroffen, allein die Figuren sind in ihrer Zusammenstellung ungenügend. Die Einheit vorheriger Titel ist hier nicht existent. Oder war das beabsichtigt? Vielleicht störe ich mich auch nur an der lächerlichen Jigsaw-Puppe. Mir hat es jedenfalls nicht gefallen.

2.) Interessant ist das "New Super Mario Bros.Wii"-Nachspiel von Matthias Schmid: Hatte ich im Test den Eindruck, dass der Multiplayer-Teil des Spiels ungenügend sei, räumt der Autor des Artikels ihm nun seine ganz eigene soziale Wirkung ein. Danke dafür! Ist es nicht auch eine eigene Charakterstudie des Spielers? Ob er anderen hilft, gegnerische Objekte zu überwinden oder ob er sie behindert? Schon der griechische Philosoph Platon sagte, dass man einen Menschen im Spiel besser kennen lernt als in tausend Gesprächen.

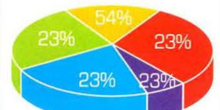
3.) Der Leserbrief von Thomas Köck in 03/2010 war lesenswert. Ich teile seine Ansicht, dass die Wahrnehmung des Spielers durch Erinnerung und Empfinden stark beeinflusst werden, was auch zur Verzerrung führen kann. Auch sehe ich Euer Magazin primär als Informationsquelle wie auch als angenehme Unterhaltung. Eure Wertungen sind - trotz aller Professionalität und Objektivität - doch Urteile. Und die entspringen doch auch Euren Erfahrungen und Eurer Persönlichkeit als Summe eines Individuums. Dargestellt in den manchmal recht unterschiedlich ausfallenden Meinungskästen der Redakteure. So gesehen gibt es nicht eine Wahrheit, sondern nur unterschiedliche Ansichten.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Welches Hack'n'Slay-Spiel ist derzeit Euer Favorit?

- A Darksiders
- B Bayonetta
- C Dante's Inferno
- D ich erwarte "God of War III"
- E irgendein anderes



M! Games sucht!

Volontär/in

Sie spielen seit Jahren auf verschiedenen Konsolen und Handhelds, sind von neuen Technologien und Entwicklungen begeistert. Außerdem können Sie Abitur oder Mittlere Reife vorweisen und sind mit der deutschen Sprache freundschaftlich verbunden. Sie möchten nicht nur die neuesten Hits spielen, sondern sich auch journalistisch weiterbilden und zum/r Redakteur/in reifen.

Wir bieten ein unbürokratisches, aber professionelles Umfeld, das Ihre Talente fördert und ein umfassendes Verlagswissen vermittelt. Bei guter persönlicher Entwicklung ist ein rascher Aufstieg möglich. Ein angenehmes Betriebsklima und eine leistungsgerechte Bezahlung sind selbstverständlich.

Freie Mitarbeiter/in (online)

Sie kennen das WWW wie ihre Westentasche und sind immer am Puls der Internet-Videospielwelt. Sie können sich gut ausdrücken und arbeiten zuverlässig. Als freie/r Mitarbeiter/in erstellen Sie für maniac.de News, Blogs, Specials und Videos. Idealerweise verfügen Sie über Erfahrungen mit CMS-Systemen und waren schon für andere Webseiten tätig.

Für die Bewerbungen als Volontär/in gilt: bitte nur in schriftlicher Form per Post. E-Mail-Bewerbungen als freie Mitarbeiter/in senden Sie bitte an online-autor@maniac.de. Jeder Bewerbung sollten eine Arbeitsprobe (zum Beispiel Spieletest oder Link auf Homepage), ein Lebenslauf, ein Lichtbild und alle relevanten Zeugnisse beiliegen. Auch wäre ein Anschreiben mit Beweggründen, warum Sie bei uns arbeiten möchten, sinnvoll. Wenn Sie eine konkrete Gehaltsvorstellung haben, zögern Sie nicht, uns diese mitzuteilen.

Alle Unterlagen schicken Sie bitte an: Cybermedia GmbH » Personalabteilung » Wallbergstr. 10 » 86415 Mering

Zockerbude des Monats

Alexander Hodapp sammelt japanische Spiele – das gehört in diese Ausgabe.

Schon das Anfertigen seiner rechts stehenden Collage bereitete ihm viel Freude, schreibt uns Alexander. Mittlerweile zählt sich der langjährige MAN!AC-Leser nach eigenen Angaben zwar nicht mehr zu den jüngsten Zockersemestern, doch er erinnert sich gerne an "früher, als es hier in Europa noch kaum was zu spielen gab". Deshalb sammelte Alexander japanische Exoten für PC-Engine, selbst das beinharte Isometrik-Shoot'em-Up "Viewpoint" für Neo Geo haben wir erspäht.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?
Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!



4.) Ich würde mich freuen, in Eurem Heft einen Artikel zu Capcoms "Sengoku Basara 3" für PS3 und Wii lesen zu dürfen. Das ist in Japan außerordentlich populär, im Westen aber recht unbekannt. Könnte Japan-Korrespondent Jan Königsfeld vielleicht etwas in Erfahrung bringen? Schon die Tatsache, dass PS3 und Wii als Plattformen gewählt wurden, halte ich für interessant.

Ronny Nährig

1. Dir gefällt das Cover nicht? Dann sollten wir vielleicht mal einen Artikel über die aus heutiger Sicht missratensten MAN!AC-Cover machen. Da würdest Du vielleicht Augen machen. Und ja: Thematisch war Vielfalt angesagt, schließlich gibt die Ausgabe einen Überblick über das breite Angebot kommender Horror-Highlights für PS3, Xbox 360 und Wii.
2. Platon und Du haben Recht, denn "der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt", sagt zumindest Friedrich Schiller.
3. Schon wieder richtig: "Die Wahrheit liegt im Auge des Betrachters", sagt zumindest Onkel Scar aus dem "König der Löwen".
4. "Ich habe Urlaub", antwortet Jan derzeit. Das Thema "Sengoku Basara 3" ist aber notiert!

Fehlender Test?

In Ausgabe 02/2010 kündigt Ihr in der Vorschau "Army of Two 2" an. In der folgenden musste ich leider feststellen, dass kein Test vorhanden war, sondern in der Vorschau erneut für die nächste Ausgabe angekündigt wurde. Wieso?

Björn Sturm

"Army of Two: The 40th Day" verzögert sich in Deutschland, weil die ungeschnitten zur Prüfung eingereichte Version keine USK-Freigabe erhalten hat. Derzeit wird das Spiel angepasst und erneut geprüft. Auf Anfrage nannte uns der Hersteller Electronic Arts keinen konkreten Termin. Sprich: Es gibt noch keine testfähige deutsche Version. Auch kurzfristige Verschiebungen kollidieren manchmal mit unserem Redaktionsschluss, weshalb manche Spiele dann um Haaresbreite nicht mehr ins Heft gelangen, obwohl es vorgesehen war.

Pandora hilf!

Ich benötige unbedingt Eure Hilfe, denn Ihr seid für mich die geballte Kompetenz und meine letzte Hoffnung: Wo kann ich die "God of War III: Ultimate Edition" kaufen? Bitte helft mir. Stundenlang habe ich schon im Netz gesucht, aber nichts gefunden.

Rene Hufnagel

Du solltest die edle Schatulle der Pandora eigentlich bei jedem Videospiel-Fachhändler bestellen können. Allerdings lohnt sich der Preisvergleich: Während Verkäufer via Amazon einen Monat vor Erscheinen des Spiels rund 250 Euro verlangen, kostet die hierzulande überteuerte Box regulär "nur" 160-180 Euro. Bei unserer Preissuche haben wir zudem weitere Angebote von Online-Händlern in diesem Preissegment gefunden, zum Beispiel über idealo.de. Vielleicht hast Du einfach nur zu früh gesucht. Alternativ könntest Du eine Bestellung im Ausland in Betracht ziehen: Für etwa 120 Pfund (140 Euro) zuzüglich Porto und eventuelle Zollgebühren sparst Du in diesem Fall jedoch kaum etwas – zumal manche Händler ein Gewichtslimit haben.

ERRATA

Errata: "Kane & Lynch 2: Dog Days" erschien nicht wie fälschlich behauptet am 8. Januar, kommt aber noch im ersten Halbjahr 2010.

Errata: Durcheinander in der "Brink"-Vorschau: Der Entwickler heißt Splash Damage, nicht wie einmal behauptet Splash Image.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Jan Königsfeld (jk), Sebastian Erfurth (se), Gregor Wildermann (gw), Winnie Forster (wi), Mark Heywinkel (hey), Ulrich von Löhneysen (lö), Stephan Freundorfer (sf), Alexander Olma, Alfred Bigler

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: © Square Enix, Tecmo

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

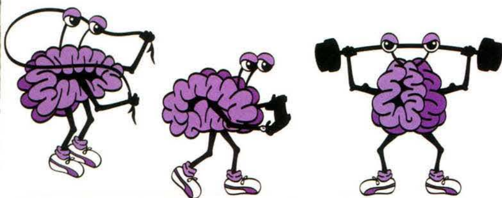
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

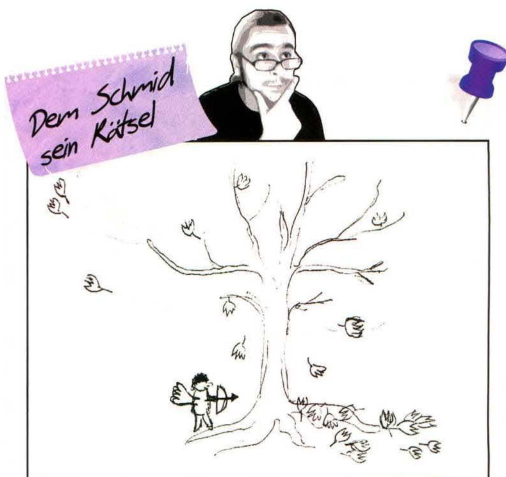
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



DENK M!T

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause? Ab sofort präsentieren wir Euch hier Rätsel für Querdenker, Suchspiele und andere Aufgaben für Eure grauen Zellen!



Welcher Spieletitel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 23. März eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem an.

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



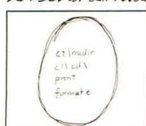
Parodius • Super Nintendo • 1992







von Ausgabe 03/10



Lösung: Eidos

KOMM ZU PAPA!

Die "BioShock 2"-Welle bricht und spült exklusive Preise an die Oberfläche. In Zusammenarbeit mit Take 2 schnüren wir drei Pakete zum Art-Déco-Shooter, bestehend aus:

3x "BioShock 2"-Gitterbox gefüllt mit Soundtrack-CD, beidseitig bedrucktem T-Shirt, Zip-Kapuzenpulli (Backprint & gesticktes Logo), blau leuchtende "Eve"-Spritze, Artbook sowie limitierter "BioShock 2"-Schallplatte











Tiefsee-Experten beantworten folgende Frage:

Wie heißt die Unterwasserstadt in den "BioShock"-Spielen?

A: Rapture
B: Fracture
C: Texture

Stichwort: Big Daddy

INFERNALISCH

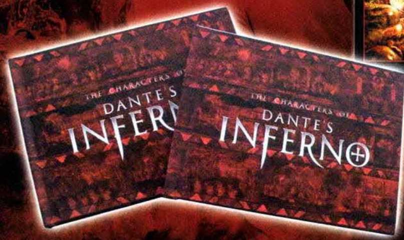
EAs Actionheld Dante geht in "Dante's Inferno" für sein Lebensglück durch die sprichwörtliche Hölle. Ihr müsst dagegen nur eine Frage richtig beantworten, um folgenden Hauptpreis abzusahnen.

1x PS3 Slim (250 GB Festplatte) inklusive "Dante's Inferno"-Spiel, hochwertiger Dante-Statue und Bestiarium-Artbook

3x Bestiarium-Artbook zu "Dante's Inferno"











Nicht nur Literaturkritiker wissen Folgendes:

Wie heißt der römische Dichter, der Dante beim Abstieg in die Hölle begleitet?

A: Zwergil
B: Vergil
C: Persil

Stichwort: Fegefeuer

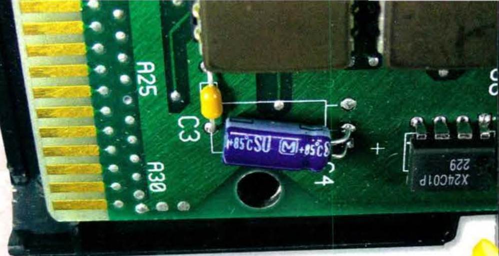
Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. April 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion



Zensur-Chip entdeckt!

Als Olli jüngst ein Mega-Drive-Modul aufschraubte, um dessen Innenleben zu fotografieren, fiel ihm beim Betrachten der hochaufgelösten Bilder ein Detail auf: der bayerisch-blaue CSU-Chip. Wir vermuten, dass dieser damals die interne Zensur der Spiele vornahm...



Die M!-Auswahl

Passend zum Start der "Ultimate Team"-Variante von "FIFA 10" versorgte uns EA mit einer grasgrünen Magnet-Tafel und einem Satz blanker Spielerkarten. Nur Cheftrainer Olli wurde mit einer bereits ausgefüllten Coach-Karte gewürdigt. Also schnibbelten wir unsere Konterfeis aus einer M! Games und pappten sie auf die Redakteurskärtchen. Ab sofort hängt die aktuelle M!-Aufstellung im Büro aus – samt allerlei wissenswerter Attribute wie Wortwitz, Rechtschreibung, Rhetorik etc.





Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Vermutlich denkt Ihr – ebenso wie wir – beim Wort 'Kotor' an das Rollenspiel "Knights of the Old Republic". Eigentlich steht der Name 'Kotor' bei Nicht-Nerds aber für eine kleine, über 2.000 Jahre alte Küstenstadt in Montenegro, die zum UNESCO-Weltkulturerbe gehört.

Exklusiv: BioShock 2 & Darwinia+

Wenn dicke Umschläge oder Kisten in der Redaktion eintrudeln, fühlen wir uns stets ein bisschen wie an Weihnachten: Mit welchen Beigaben beglücken uns Hersteller diesmal – in der vergeblichen Hoffnung, sich unsere Gunst zu erschleichen? Take 2 verschickte diesen Monat zu "BioShock 2" eine schicke Gitterbox samt Schlüsselanhänger, Thermoskanne, Pins und Soundtrack. Putziger fanden wir die Bemühungen des kleinen Introversion-Teams: Die "Darwinia+"-Macher beglückten uns mit einem 'Review Kit', dem ein knuffiger Schaumstoff-Schützling entsprang.



Heavy Pain

Tolles Spiel, viel Ärger: Unsere erste "Heavy Rain"-Testversion stürzte schon im Menü dauernd ab. Mit der zweiten klappte dann alles. Installieren. Spielen. Doch ab der Hälfte hängte sich die zweite Disc bei jedem Laden eines Spielstands auf. Also wieder die erste Version in die PS3. Bingo – lief wunderbar. Spiel durchgezockt. Aber: Just nach dem Durchspielen streikte das Laden von Spielerständen erneut. Zum Glück kam die fertige Verkaufsfassung rechtzeitig – also noch einmal durchgespielt...

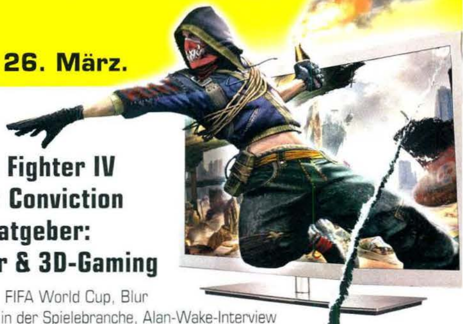


VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **05/10** erscheint am Freitag, den **26. März.**



- **Super Street Fighter IV**
- **Splinter Cell: Conviction**
- **Großer M!-Ratgeber: 3D-Fernseher & 3D-Gaming**



Außerdem » Red Steel 2, FIFA World Cup, Blur
Special: Wirtschaftskrise in der Spielebranche, Alan-Wake-Interview



BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2

LTwin
NATION: US
KLASSE: AUFKLÄRER
RANG: SERGEANT I
WAFFE: M24

WIE WIRST DU MICH STOPPEN?

Das Quad ist klein, wendig und extrem schnell, allerdings aufgrund seiner leichten Panzerung auch anfällig für Salven aus großen Geschützen, beispielsweise Raketen aus einem RPG oder Kugelhagel von einem Havoc-Kampfhubschrauber. Ganz egal, wie frustrierend die Jagd auch sein mag, nichts ist befriedigender als dieser letzte, vernichtende Schlag.

Demize99
NATION: RU
KLASSE: STURMSOLDAT
RANG: WARRANT OFFICER I
FAHRZEUG: QUAD

Bazajaytee
NATION: RU
KLASSE: SANITÄTER
RANG: CORPORAL III
WAFFE: PKM

oGvDo
NATION: US
KLASSE: STURMSOLDAT
RANG: 1st SERGEANT
WAFFE: AEK 971

KleanupGuy
NATION: US
KLASSE: PIONIER
RANG: MASTER SERGEANT I
WAFFE: RPG 7



AB 4. MÄRZ 2010 | WWW.BATTLEFIELD.DE

XBOX 360 · XBOX LIVE · PC DVD ROM · PlayStation Network · PS3 PlayStation 3 · DICE · EA